掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.208

本辑重头

《龙之王冠》超详细攻略！

同步刊登制作人访谈与奖杯指南 PSV

专题企划

8位时代的红白之辉

FC 三十周年纪念

特快专递

热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲 3DS

电波人 RPG3 3DS

研究中心

《逆转裁判 5》DLC 解谜指南 3DS

游戏文化频道

《苍翼异闻录 代码：新生》

关键词解析与剧情概要

攻略透解

灵偶异界 PSV

超级机器人大战 扩展行动 PSP



赠品

《杀戮地带 佣兵》主题海报

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年9月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第210辑上公布，敬请关注。

一等奖



2名 北通动力堡垒移动电源BTP—6375

二等奖



1名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 北通原生铜HDMI高清线

1名 北通源动力便携充电器



1名 北通线控耳麦

《掌机王SP》第206辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net

奖品：PSV包 6名

城市	姓名
武汉市	龚国庆
开平市	梁卫钊
南昌市	刘至伟
赤峰市	孟靖怡
天津市	张翌伟
杭州市	朱建贤

《掌机王SP》第206辑DVD问答—中奖名单

3名

城市	姓名
洛阳市	高炜
上海市	王菁益
武汉市	赵雪枫

答案：C



capdase PSV硅胶边框套装

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。





前世今生大事回顾、对中国游戏市场的深远影响、开发者访谈……本辑，我们来纪念当年在全球开辟游戏新纪元、更引领几代游戏玩家进入游戏世界的FC诞生30周年！



PSV
龙之王冠
90年代的横版战斗辉煌新生！
系统详解　迷宫指南　资料大全



PSV 灵偶异界
与我定下契约，将敌人华丽地斩杀吧
系统详解　流程攻略
攻略透解 P186



封面用图：苍翼异闻录 代码：新生
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.208

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：D45F036g



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

CONTENTS 目录

游戏索引

NDS	
奔跑的可爱女巫	117
玛亚历险记	118
梦想系列 驯马师	119
时尚大亨	118

PSP	
超级机器人大战 扩展行动（第二章）	206
噬神者2	86
星座男友 秋后 携带版	117
讨鬼传	229
召唤之夜5	11

3DS	
超级索尼子育成计划	光盘
虫奉行	107
初音未来 未来计划2	光盘
大合奏！乐队兄弟P	光盘
电波人RPG3	112
怪物猎人4	68、光盘
海贼王 无限世界 红	光盘
机灵粉碎者	光盘
家庭卡丁车	119
口袋妖怪 X・Y	92、光盘
马里奥高尔夫 世界巡回赛	光盘
逆转裁判5	214
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲	108
塞尔达传说 众神的三角力量2	光盘
索尼克 失落世界	光盘
信长之野望	光盘
与时尚仓鼠生活 一同出门	117
再见 海腹川背	光盘
纸盒战机大战	106
智龙迷城Z	光盘
重装机兵4 月光歌姬	光盘
樽饭体育用品店	光盘

PSV	
PSV宠物	光盘
苍翼异闻录 代码：新生	47
超级大爆炸	118
超级机器人大战OG外传 魔装机神III 正义的荣耀	光盘
弹丸论破1・2 再装填	光盘
灵偶异界	186
龙之王冠	120、126、249、光盘
龙珠Z Z之战	光盘
全面反攻	116
三国志12 威力加强版	光盘
杀戮地带 佣兵	102
噬神者2	86
讨鬼传	229
无双大蛇2 终极版	100
新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	77
英雄传说 闪之轨迹	80
月英学园 kou	107
战国无双2&猛将传 HD版	105
战国无双2 帝国 HD版	105
真实拳击	光盘

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

Sony公布2013年度第一季度业绩，游戏业务同比持平



Sony集团于近日发表了2013年度第一季度（2013年4月1日～2013年6月30日）的业绩情况。该季度Sony共创收1兆7127亿日元，同比提升13%；营业利润为363亿5700万日元，同比增长479.4%；扣税前的当季纯利润为462亿5300万日元，同比提升391.4%；归属于股东的季度纯利润为34亿800万日元，相比之下，这一数字在去年同期为247亿4100万日元的损失。因此，从公司的整体业绩来看，本财年第一季度，公司实现了大幅度的增收增益。增收的原因，主要在于汇率情况的好转、金融商业收入的增加，以及智能手机销售数量的提升。

玩家们最关心的游戏部门的销售额为1179亿日元，从数字上来看，与去年同期的1180亿日元几乎持平，但如果用去年同期的汇率来进行结算的话，便会发现其实同比销售额是减少了15%的。与去年同期相比，虽然有着汇率情况的好转、游戏软件增收等利好，但是索系游戏硬件销量的全线下滑，使得营业额最终只能和去年同期持平。游戏部门的营业损失方面，损失额达到了148亿日元，相比去年同期扩大了112亿日元之多。据财报显示，之所以发生如此巨大的营业损失，主要是因为PS4的研发费用，以及去年同期包含有蓝光版权费用的转回特别损益。

8月1日



Level–5宣布，将于今年8月26日举行新作发布会“Level–5 Vision 2013”，届时，将会发布新作的最新情报，以及发表从未公布的全新游戏项目。除此之外，Level–5也将邀请艺人“T–Pistonz＋KMC”进行现场Live演出，并设置试玩区令玩家先人一步玩到公司的新作。据悉，该活动将会招待约300名普通玩家，玩家可在8月1日～8月8日间，在该发布会的官方网站上申请，官方将会严格抽选出出席的普通玩家。此外，当天的发布会也会进行现场直播，而“T–Pistonz＋KMC”在现场演唱的1首歌曲，则由粉丝们投票决定。

8月7日



在本日举行的最新一期任天堂网络直播会中，任天堂首次公布了目前正在开发中的“《大合奏兄弟乐队》系列”的最新作《大合奏！兄弟乐队P》，游戏将于今年冬季发售，对应平台为3DS。标题中的P，既代表了Producer（制作人），又代表了Professional（专业）。在本作中，玩家可以将自己的声音和面部照片导入游戏，使用Vocaloid制作成歌手，满足玩家的“制作”欲；同时，本作的音质也会提升，并且乐器数和同时演奏部分数也会增加，是一个非常“专业”的版本。《大合奏 兄弟乐队》是任天堂旗下的知名音乐游戏，当年伴随NDS首发并深受玩家好评，目前一共推出过两款作品。

事件 EVENT

Square Enix集团发布2013财年第一季度业绩



Square Enix集团于近日公布了2013财年第一季度的业绩情况。由于对业务基盘的强化以及提升收益能力做出了较大的努力，尽管该季度销售额为240亿8300万日元，相比去年同期下降了3.3%，但营业利润却从去年同期的11亿6300万日元损失，转变为6亿8900万日元的收益。但即使这样，该季度集团依然遭遇了4亿9300万日元的纯损失（去年同期为20亿7700万日元的纯损失），这主要是因为伴随着游戏事业环境变化而做出的开发方针变更，使该期间正在开发中的游戏项目进行了重新评估开发，从而造成了大约16亿日元的内容评价特别损失。

玩家们所关心的数字娱乐部门，由于没有发售大型新作，家用游戏市场的软件销售呈低调推移。但另一方面，网页游戏、智能手机游戏，表现却较为出色，除了页游《战国IXA》依然保持稳定成绩之外，社交手游《扩散性百万亚瑟王》在PSV这一新平台上继续扩大势力范围，而之前推出的手游版，继韩国之后，也在中国港台地区获得了非常不错的成绩。另外，MMORPG《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》的运营，也呈现出了坚挺的态势。

综合下来，该季度数字娱乐部门该季度创收115亿7700万日元，同比增长2.1%，营业利润为13亿1800万日元（去年同期为1亿1100万日元的营业损失）。

8月9日



风靡亚洲的动漫作品《进击的巨人》，将由Spike Chunsoft首次游戏化后登陆3DS平台，目前游戏只是模糊地将发售日定于2013年内，游戏售价目前仍未公布。关于游戏的玩法、细节，Spike Chunsoft还未详细公布，目前公司也仅仅开启了游戏版《进击的巨人》的临时官网，其中只能看到一些动画的插图，看来要知道游戏的详情还需要等候一段时间。《进击的巨人》是由谏山创绘制的知名漫画，目前单行本在日本的销售数量已经超过了2000万本，人气非常至高，而改编成动画之后，也受到了粉丝们的极大好评，一时间成为网络上讨论最为热烈的动画作品。

8月12日

PSV推出之后的，市场反应一直都较为冷淡，Sony方面也一再降低其硬件的销售预期，并打算采用次世代主机PS4+PSV操作绑定的方式，来拉一把这个目前正生活在水生火热中的难民。不过，著名分析师Michael Pachter近日却表示，即使这样，Sony也不会多卖出几台PSV。Pachter表示，PSV是一个伟大的设备，但它的滞销情况糟糕得令人难以置信，如今它已经彻底死绝了。即使采用和PS4的捆绑操作、或者再推出多少新颜色，它也不会因此多卖出几台，惟一能够让PSV多卖出几台的，只有令人叹服的游戏阵容。

8月19日



著名AVG《斯坦因之门》的外传作品《斯坦因之门 线性拘束的树状图》，自从在PS3和Xbox 360平台推出之后，继续受到了玩家们的好评。目前，在《斯坦因之门》以及外传《比翼恋理的爱人》移植到PSV平台之后，5pb.宣布，这款最新的外传也将顺理成章地推出PSV版，发售日期为今年11月28日，其中普通版售价为7140日元，数量限定版售价为9240日元。与以主人公冈部伦太郎的视点来叙述故事的原作不同，《树状图》是以其他登场角色的视点来描绘的故事，玩家可以更加深入各个角色们的内心深处，了解他们不为人知的一面。

Bandai Namco发布2013财年第一季度业绩，游戏业务同比持平



Bandai Namco集团，于近日公布了2013财年第一季度的业绩情况。本季度，集团创收1058亿6700万日元，同比下滑2.6%；营业利润133亿4700万日元，同比降低17.4%；经常利润144亿3800万日元，同比下滑12.4%；该季度纯利润为95亿800万日元，同比下滑7%。

从各业务部门的情况来看，家用游戏等所在的内容部门，日本国内由于该季度新发售的《高达破坏者》，以及上一年度所发售并依然维持较好成绩的“《太鼓之达人》系列”、“《龙珠》系列”等多款作品表现不错，销售情况较为稳定。另一方面，海外由于不像去年同期那样发售大型产品，因此海外方面的成绩相比去年同期有所下滑。在网络游戏方面，《海贼王 伟大收藏》以及“《机动战士高达》系列”、“《偶像大师》系列”等的社交版本表现不错，尤其是“《高达》系列”的在线游戏，成绩一直比较稳定，为部门业绩做出了较大的贡献。

因此该季度，内容部门的销售额达到了570亿5100万日元，同比增加了0.1%，部门利润为120亿9200万日元，相比去年同期下滑了2.2%。

8月20日



当地时间8月20日晚19点，在德国科隆举行的欧洲最大游戏展Gamescom中，Sony宣布PSV将在欧美地区降价销售，售价将从原本的249美元/欧元，分别降至199美元/欧元，这也是PSV推出以来，首次在欧美地区进行正式降价。PSV在欧美推出之后，销售成绩一直不够理想，很多小卖店均已经自行把价格压低来进行促销，但成效依然不是很明显。今年年初，PSV在日本进行了最高幅度达1万日元的降价，并配合数款热门软件，终于将PSV在日本的销售数量拉动起来。Gamescom的Sony发布会中，还公布了《紫色宝贝》（Murasaki Baby）、《边境之地2》以及大量独立开发商制作的PSV游戏，索尼也寄望于凭借此次降价，能够多多少少地挽回PSV在欧美地区的窘迫处境。

8月22日



Koei Tecmo Games宣布，《真・三国无双7》将于今年11月28日推出资料片《真・三国无双7 猛将传》，游戏除了将发售PS3版之外，还将同时推出PSV版，不过PSV版的《猛将传》并不会单独发售，而是以《真・三国无双7&猛将传》的形式，与PSV版的《7》同时捆绑销售。由于之前《7》并未发售过PSV版，因此这次其实也是《7》和《猛将传》同时双双登陆PSV平台，对于《无双》粉丝来说，这绝对是一个利好消息。PSV版《真・三国无双7&猛将传》卡带版售价为7140日元，下载版则只需6300日元，游戏还支持与PS3版之间CrossPlay，共享存档。值得一提的是，《猛将传》中将会加入两名全新的无双武将，他们分别是陈宫与朱然。

硬件 HARDWARE

《海贼王 无限世界 红》将推出两款3DS LL主机同捆版





在8月上旬举行的最新一期任天堂网络直播会中，NBGI宣布3DS平台原创《海贼王》新作《海贼王 无限世界 红》将于今年11月21日发售的消息，在发售普通版的同时，官方也将推出游戏的3DS LL主机同捆版，并且一出就是两款。

据悉，游戏的同捆版将分为“路飞红”、“乔巴粉”两种款式同时推出，这两款限定版主机售价均为25980日元（约合人民币1627元），其中附带的游戏为卡带版。其中路飞红版主机，以黑色为基调，在正面以红色印有路飞以及其他草帽海贼团的成员，由网点所构成的阴影表现，看起来非常具有漫画原作的质感；而乔巴粉版主机，则是在粉色系的主机上，以亮粉色印有乔巴的图案，同时，用图中也会出现飞舞的樱花花瓣以及乔巴的帽子，让人想起了乔巴在冬岛中的感人场面。





另外，普通版游戏的初回特典，是路飞的新服装以及追加任务的下载码，而玩家如果购买的是限定主机版，则还会根据主机款式的不同，赠送更为珍贵的限定服装。其中，“路飞红”版附赠的是路飞的超酷黑装束，而“乔巴粉”版附赠的则是乔巴的超萌便服装。

事件 EVENT

《初音未来 未来计划2》将推出周边套件



“《初音未来》系列”在3DS平台的第二作《初音未来 未来计划2》将于今年11月28日发售，以可爱的粘土形象呈现的初音和她的朋友们，相信会给习惯了PS系《女歌手计划》的玩家带去不一样的感觉。

此次SEGA方面除了将推出附赠了粘土初音人偶的游戏特别版之外，还将在游戏发售同日推出本作的主题周边套件，帮助粉丝们更好地以初音主题装点爱机。周边套件中包括了主机的硬质保护壳、装饰贴纸、主机收纳包，以及能够装下随特别版附赠的初音粘土人偶的“小小粘土随身携带包”一个，可谓既实用又别出心裁。据悉，该周边套件中的硬质保护壳、以及装饰贴纸一共包含了两套，分别对应3DS LL和老式的3DS，可谓十分体贴。该周边套件的售价为3360日元，约合人民币210元。

另外，SEGA方面还会将硬质保护壳和装饰贴纸单独拿出来发售，两件一套为1680日元，约合人民币105元，分别对应3DS LL和3DS两个版本，但两个版本必须分别购买。这样看来的话，还是3360日元的周边套件更为划算，即使只拥有一种型号的3DS主机，买来之后也可以将对应另一型号的保护壳和贴纸送给朋友。

栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

日本盂兰盆节当周并无游戏发售，上榜的除了前三周较为热销的大作外，几款长卖游戏的排名均有所攀升。《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活》是一款生活体验类的休闲游戏，在迪士尼角色们的帮助下，本作连续三周均占据销量榜首。核心向动作角色扮演游戏《龙之王冠》在日本双版本累计销量已经破20万，但终究没有长卖态势，8月上旬发售的美版成绩尚可，排在北美销量榜的首位。

软件销量（日本） 2013年8月12日～8月18日

排名	趋势	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	■NBGI■ETC■2013年8月1日■5480日元	4万1764套	19万3644套	3DS
2	↑	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	■Nintendo■RPG■2013年7月18日■4800日元	3万7090套	25万3573套	3DS
3	↑	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	2万5742套	137万5630套	3DS
4	↑	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	1万8909套	376万6883套	3DS
5	NEW	海贼王 冒险黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	■NBGI■RPG■2013年8月8日■5980日元	1万6859套	4万3610套	3DS
6	↓	妖怪手表	妖怪ウォッチ	■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元	1万5867套	14万6692套	3DS
7	↓	逆转裁判5	逆转裁判5	■Capcom■AVG■2013年7月25日■5990日元	1万4864套	32万3581套	3DS
8	↑	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	■Nintendo■A・AVG■2013年3月20日■4800日元	1万676套	88万6695套	3DS
9	↑	大金刚王国 回归 3D	ドンキーコング リターンズ 3D	■Nintendo■ACT■2013年6月13日■4800日元	1万196套	22万19套	3DS
10	↓	幻想生活 连结	ファンタジーライフ Link!	■Level-5■RPG■2013年7月25日■4980日元	8731套	5万758套	3DS



●《MH4》最值得玩，也很耐玩！（内蒙古包头 乔宇璇）

●以前在PSP上玩过《噬神者·爆裂》，感觉不错，希望PSV版的《2》带给我更新的体验。（四川彭州 鲜宇浩）

●没用掌机玩过网游，希望《梦幻之星2在线》出中文版。（辽宁沈阳 杨明浩）

●现在玩掌机游戏的时间已经减少很多了，希望能看到优秀的原创作品。（江苏常州 姚昕）

●期待军曹在《机战OE》中的表现！（河北石家庄 刘梁）

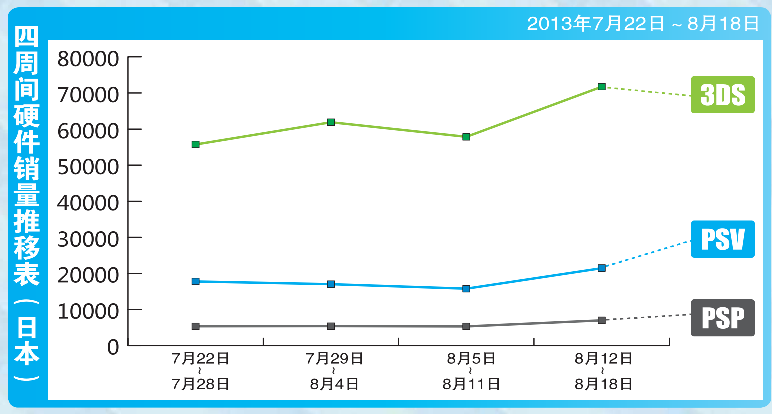
硬件销量（日本） 2013年8月12日～8月18日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	7万1731台	233万5362台
PSV	2万1482台	64万8928台
PSP	6987台	34万4140台

3DS累计销量 1209万7844台

PSV累计销量 172万6087台

PSP+PSP go累计销量 1952万3240台



软件销量（北美） 2013年8月4日～8月10日

排名	变动	游戏名	英文名	信息	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	龙之王冠	Dragon's Crown	■Atlus■A・RPG■2013年8月6日■49.99美元	3万5373套	3万5373套	PSV
2	↓	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	1万7606套	70万1463套	3DS
3	↑	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	1万3496套	82万6550套	3DS
4	↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	8364套	204万3533套	3DS
5	↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	7956套	289万5924套	3DS
6	↑	口袋妖怪 白2	Pokemon White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元	6251套	199万9138套	NDS
7	↑	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	5457套	356万1888套	3DS
8	—	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元			3DS
9	↑	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover：The Chase Begins	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元			3DS
10	NEW	飞机总动员	Disney's Planes	■Disney■SLG■2013年8月6日■45美元			NDS

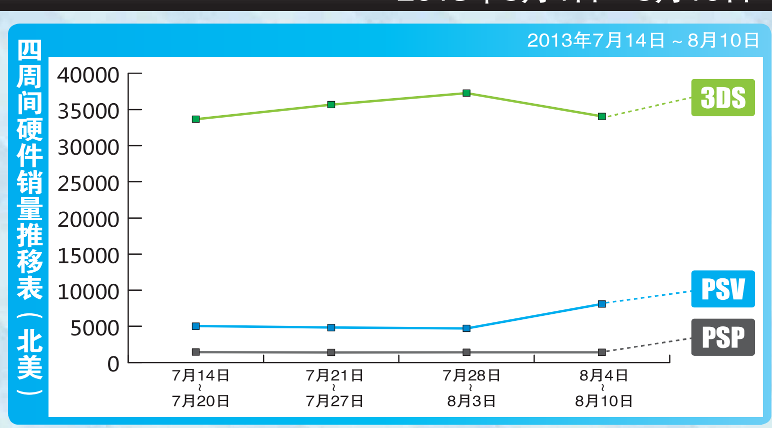
硬件销量（北美） 2013年8月4日～8月10日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	3万4051台	141万1888台
PSV	8092台	20万8250台
PSP	1412台	8万1567台

3DS累计销量 913万9307台

PSV累计销量 138万5299台

PSP+PSP go累计销量 1973万6984台





黄金眼



托盂兰盆节的福，本辑只能从相对受瞩目的游戏中挑出两款二线作品打分。《国夫君》新作相比前作进化不大，打起来虽然很畅快，但耐玩度偏低。《灵偶异界》是一款模仿痕迹较重的游戏，不过除了基础设定外，各方面跟《Persona》相比都有较大差距，素质只能算中规中矩。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲



3DS

不明武装集团关东狮子联合妄图征服关东，向热血高校为首的周边几所学校伸出魔爪，为了守护同伴们，国夫君与曾经的多名对手联合，从东京奋战到香港，夺回昔日和平。

总分 21

系统	★★★★☆
流程	★★★☆☆
联机	★★★☆☆

■热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲■卡带
■Arc System Works■ACT■动作
■2013年8月8日■1～4人■对应下载分享

胧月 一玩就是一股扑面而来的怀旧风，画面虽然简陋，打斗的技巧性也不算高，但使用不同必杀技打倒对手的简单乐趣可轻松满足玩家。必杀技的使用也非常方便，无需特殊指令或气槽，配合方向键以及角色与敌人的位置就可施展，令战局非常丰富。相当数量的分支任务与隐藏商店的挖掘也提升了耐玩度，随着等级提升、商店解禁以及流程推进，目睹角色战力逐步提升很具成就感。不过游戏相应也有缺点，一是主线流程太短，除了最终BOSS外也没有棘手的敌人，挑战性略低；二者主线外的两个小游戏完全不适合单人玩，有点强制联机的意思。 **7**

乌冬 玩起来非常有怀旧感的一款作品，不过也有点怀旧过头了，连网络对战也不对应，浪费了那么多的可使用角色，与AI对战缺乏挑战性，再加上主线流程也偏短，感觉性价比不算高。 **7**

马修 该作保持了系列一贯的手感，战斗十分爽快。新加入的打工系统，除了可以更方便地获取金钱的同时，也让战斗显得没有那么枯燥。二周目的隐藏要素尚算丰富，不过整体耐玩度不高。 **7**

灵偶异界



PSV

原创迷宫RPG，玩家将扮演偶然获得操作MIND能力的高中生，在两个不同的世界中探险，系统和剧情都有向《Persona》致敬的成分。

总分 21

原画	★★★★☆
声优	★★★★☆
系统	★★★☆☆

■マインド/ゼロ■卡带
■Acquire■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2013年8月1日■1人■无对应周边

阿鲁 本作的表现实在是很一般，除了画面基本上无法达到PSV的平均水准外，音乐也难以给人留下印象，除了几张屈指可数的原画稍微能看外，玩过后只能感觉到浓浓的简陋。游戏的系统很容易上手，且能随时切换难度，无论是新手还是老鸟玩家都能找到乐趣，。不过后期的迷宫和敌人有偷懒的嫌疑，迷宫数量虽然很多，但在陷阱、机关方面都做得很单一，敌人经常换了个颜色加强一下能力就直接放上来。技能在同类游戏中算是比较多的，可演出效果上同样存在偷工减料的问题。 **7**

胧月 系统简单容易上手，整体的战斗节奏把握得刚刚好，但游戏中的敌人强度平衡不佳，杂兵很弱BOSS过强的现象频频出现，尤其是在游戏后期，很容易被BOSS卡关，有逼着玩家练级的嫌疑。 **7**

白菜 游戏中虽然有种类繁多的技能卡片，但在战斗时的演出动作和技能效果都千篇一律，很容易视觉疲劳。好在游戏初期就可以开启加速模式，不至于在后期的迷宫探索时失去耐心。 **7**



黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金眼评分 22

文 乌冬

PSP	S·RPG 丨战略角色扮演	
召唤之夜 5		
サモンナイト 5		
NBGI	日版	2013年5月16日
1人	5980日元	无对应周边
游戏时间：30 小时		

笔者作为“《召唤之夜》系列”的伪非，虽说不是包括外传在内每作必玩，但正统系列还是一作不落的，所以当系列宣布要复活的时候，说实话还是不免小激动了一下。

不过激动归激动，不安还是有的，其中原因自然是由于之前的制作公司倒闭，本作是出自新团队之手，难免会和之前作品的风格有所出入，而在玩了游戏后，担心果然应验了，而且比预想中还要严重。虽说游戏还是那个世界观，还是都月景的剧本和饭冢武史的人设，但玩起来却已经没有《召唤之夜》的味道，顶多只是一个披着《召唤之夜》外壳的其他作品而已。

战略性下降



从初代开始，富有战略性的战斗一直是系列的特色之一，剧情关卡不仅考验玩家对兵种运用，还需要活用各种地图要素才能过关。本作的战斗虽说不上特别简单，但平心而论战略性已经大不如前，而且千篇一律，能让人留下深刻印象的战斗并不多，主要原因可以归纳为以下几点。

地图设计

第一点是地图要素全面弱化，以前作品的地图要素包括了方向修正、高低差修正和距离修正等影响命中与伤害的要素，另外还有系列所特有的如抗魔水晶、石化水晶等障碍物要素，玩家得考虑到以上每一个要素来排兵布阵，否则就有可能因为走错一步使自己陷入不利的局面。不过本作中地图要素只保留了方向修正一个，其他的则全部删除，虽然这样做使战斗过程简单化，让战斗的节奏加快了不

少，不过以前那种算尽每一步的感觉就不复存在了，战斗过程相当乏味，对于一款S・RPG来说可以讲是退步了。


▲画面从2D进化到3D，战略性却退化到连一代都不如。

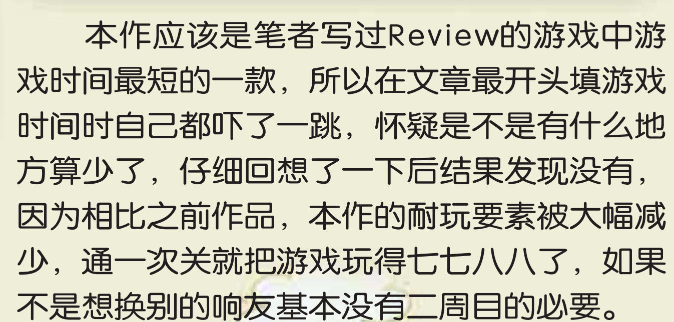
敌方配置

单调的敌方配置也是使战略性下降的原因之一，相较于以前作品中通过刁钻的配置来增加关卡难度，本作则除了无限增援外还是无限增援，虽说在这个前提下还有撑过一定回合或一定回合内过关的不同条件，不过这也是建立在一两次的前提下的，每次都这样可就没新鲜感了。另外本作的敌人种类也非常少，基本就是离散召唤兽、真红之锁和冥土兽三类，BOSS角色也同样少得可怜，而且部分还加入了我方，剩下的就是打了一下酱油的乌龟和最终BOSS两兄弟了，打过一次后面也就轻车熟路了。

角色特点


▲3代的主角不是可使用角色实在太可惜了。

以往作品中我方角色虽然多，不过每人都有自己的特点，很少会有角色重叠的情况，玩家需要根据关卡的需要来选择出击角色。而本作则把角色数量减少到了以前一半，虽然出击的时候不用三心二意了，不过每名角色用起来却感觉不出太大区别。导致这个现象的原因有两点，一是角色的泛用化，因为本作角色少，所以一名角色会往往兼顾以前作品中多名角色的作用，完全没有了区分使用的必要，同时类似3代中拔剑觉醒这样的能力强化技能到了本作则谁都可以用，将角色间的差距进一步缩小。另一点则是加点限制，为了防止角色的某项能力一边倒，在升级加点时每项能力都有固定的上限，一项能力不能加得太多，使得培养不出某方面能力特别出众的角色，角色特点也就无法突出了。



耐玩要素大幅减少

本作应该是笔者写过Review的游戏中游戏时间最短的一款，所以在文章最开头填游戏时间时自己都吓了一跳，怀疑是不是有什么地方算少了，仔细回想了一下后结果发现没有，因为相比之前作品，本作的耐玩要素被大幅减少，通一次关就把游戏玩得七七八八了，如果不是想换别的响友基本没有二周目的必要。

耐玩要素中被削弱最多的要属召唤兽，数量被大幅削减，从以前的70种左右一下减少到了不足20种。虽然属性和攻击种类上还覆盖得比较均匀，对战斗的影响不是很大，不过作为收集要素的作用淡化了不少，基本不用花太多心思收集。而且召唤兽数量减少后，原来通过契约组合的召唤兽获得方式自然也被取消，一些需要通过契约组合来获得的武器或设定资料等收集要素也受此牵连改成了其他的入手方式。

如果说召唤兽的改动是因为本作设定上的需要，那这次取消对话选项就真的是让人摸不着头脑的改动了。对话选项在之前的几作中都是作为AVG部分不可或缺的要素的，涉及到提升角色的好感度、隐藏角色的加入，有些甚至还影响游戏结局，对延长游戏有着不小的作用。没了选项后，剧情部分对于不懂日文又或是二周目的玩家来说就真的变成连打○键的重复作业了。

◀甚至连迷你游戏也缩减到了只剩下钓鱼一种。

结语

本作暴露出了新团队在制作经验上的不足，当然，要超越像3代和4代这样高完成度的作品，一时半会是不可能的，不过就算作为独立的作品，本作也有着许多待提高的地方。作为一款本来已经不可能出续作的作品，制作团队能跨越重重障碍将本作延续，从这一点上就让人感到佩服，但这也不能成为随便应付的理由，这样还不如不出，起码能让系列在玩家心目中保留一个较好的回忆，而不是沦为一款粗制滥造的三线作品，希望能在续作中看到制作团队和作品的共同成长吧。

8位时代的红白之辉

专题企划 Feature Special

FC三十周年纪念

30岁对于一个人来说，意味着远离青春的躁动青涩并走过了年轻的迷茫与激情，是真正走向成熟的年纪；而对于电子产品范畴的游戏机来说，30岁已经可以算作是老爷爷了。2013年7月15日，在中国以及全世界都影响了好几代玩家的FC，迎来了它30周岁的生日。这一辑，让我们来纪念这位游戏界的进取者。

文 马修 美编 澄香

FC诞生前的关键事

这里先来说下FC诞生前的一些事，大体以时间为序，将任天堂本身和世界上电子游戏界发生的大事穿插起来——当然都是和FC的诞生有密切关系的，通过下面的部分，相信大家也会发现，无论是FC的出现还是成功，都不是偶然。

第一款电子游戏诞生



▲开发出第一款电子游戏的托马斯，已于2009年去世，图中为1984年时照片。

二十世纪中期，伴随着第二次世界大战的结束，美苏两个超级大国的军事对抗令全世界陷入冷战格局，新兴的电子技术作为核打击的关键要素之一，被大国们普遍重视起来，几乎所有大国都投入重金来进行电子方面的研究。而在这枯燥的研究中，一些程序员们发现了电子技术除了军事用途以及衍生出的民用普通用途，同样也可以实现娱乐。1947年，托马斯与艾斯托开发出了世界上首款游戏并命名为“阴极射线管娱乐系统”在美国注册了专利，并于12月14日公布。这款游戏用八颗真空管来模拟导弹轰炸目标，期间可以使用很多旋纽来调整导弹航线与速度，而在单层的透明板上画有目标的图案，通过真空管的依次闪烁来表现导弹飞行。这款名字直接而奇怪的游戏被认为是最早的电子游戏。

电子游戏的商业化

第一部电子游戏诞生后，越来越多的人用早期电脑甚至示波器，赋予上面的方块或圆点以各种不同的身分，从而也诞生了各种电子游戏，不少都是如今各种类型游戏的始祖，不过其中大多数是将游戏置于大学计算机中，还有的则纯粹是个人爱好，鲜有商业用途。1961年，史蒂夫・卢梭和同学们在麻省理工学院的一部新电脑DEC PDP-1中编写的名为《宇宙战争》的可双人对战的游戏成为首部对外销售的游戏，该作不仅销售实体版，更通过不久后的早期互联网进行销售，由于商用销售的巨大扩散效应，使得该游戏得以广泛传播并造成巨大影响。

当电子游戏正式作为商品大量投放市场，就已经是10年以后了。

▲第一款商业化的游戏《宇宙战争》。



►最早的街机就是这个样子了。

1971年，诺兰·布什内尔和泰德·巴内两人开发出投币式街机版的《宇宙战争》并命名为为《电脑空间》，授权给Nutting Associates制造了1500部，后于1971年11月发行，虽说没有成功，但却为投币式街机游戏大范围推广迈出了宝贵的第一步。

电视游戏大幕的拉开



▲老照片之电视游戏之父拉尔夫·贝尔与同事打奥德赛的乒乓球游戏。

1972年8月，世界上第一台电视游戏机奥德赛（Magnavox Odyssey）发售，从此电视游戏的时代开启了。发明者拉尔夫·贝尔是二战前躲避纳粹迫害而来到美国的德国犹太人之一，二战中在美军情报部门工作，战后经过几次跳槽，来到了美国国防工厂桑德拉的部门担任部门经理。之前在劳拉电视公司工作时曾想过电视收看节目以外的功能。入职桑德拉后便从手下的数百人中找出两个情投意合的同事悄悄从事如何让普通家庭里的电视上进行电子游戏娱乐的研究。

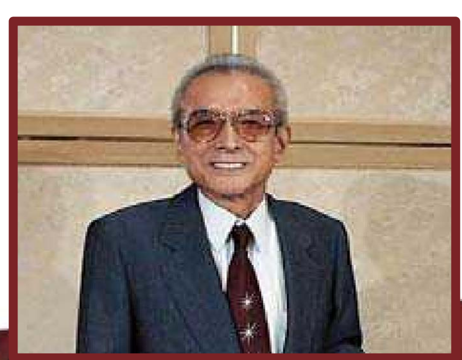
1966年，他们在电视机上开发出了《追击》，这款两个圆点追逐的简单游戏成为电视机上首款运行的电子游戏。1968年，向电视输出游戏视频信号的电视游戏机的原型机开发出来，被命名为“棕盒”，其后又和同事开发出了光线枪。但国防企业桑德拉不进行这方面的生产，而其他电视机公司对这个盒子也不看好。直到1971年，桑德拉才找到合作伙伴——电视机公司Magnavox（马格纳沃克斯），将游戏机正式命名为奥德赛进行研发。1972年，奥德赛携12款游戏在5月首次公布，8月销售，至此，电视游戏的大幕拉开，奥德赛成为世界上首部电视游戏机，而拉尔夫·贝尔也获得了“电视游戏之父”的殊荣。

不过作为开荒者的奥德赛并没有获得与其意义对等的市场反响，除了在1972年其100美元的价格显得太贵，由于宣传不当使得人们普遍认为Magnavox才能运行该主机也有很大关系。



▲老照片之70年代玩奥德赛的玩家们，图中人也算是世界上第一批电视游戏玩家了。

涉足电子游戏业之前的任天堂



◀当年风华正茂的年轻继任者山内溥如今也已退休10年了。

自从奥德赛拉开了电视游戏机的序幕，众多游戏厂商便也都纷纷进行了自家的电视游戏业务开发——比起科研室和大学里的那些电脑，电视机上的游戏明显有更大的市场。掌握电视游戏版权的Magnavox和拉尔

夫·贝尔都忙得不亦乐乎，而众多申请中，除了美国本土的公司，亦有来自大洋彼岸的日本，其中就有任天堂。

关于任天堂的故事相信很多人都耳熟能详了：1889年雕刻大师山内房治郎在京都成立生产花札的任天堂骨牌公司、膝下无子由女婿山内积良继承家业并引进西方扑克牌、同样膝下无子的山内积良由于女婿与人私奔而重点培养外孙山内博（后改名为山内溥）、山内博继任后大刀阔斧清除社内山内家族成员及工作超过20年的老员工开始山内博的垄断时代、在东京奥运会前拿下迪士尼扑克版权一举成为日本最大纸牌商、赴美参观世界最大纸牌厂后大伤自尊深感行业限制后决定多领域尝试、在钟点房、出租车等各种行业尝试均遭失败、流水线维护员横井军平摆弄自己的小发明超级怪手被山内溥抓个现形后将超级怪手推向市场获得成功进而任天堂开始在玩具行业打拼……

以上大概就是任天堂进入游戏行业之前的事情了，老玩家想必都倒背如流了，不知道的从以上文字相信也能了解各大概，由于我们本篇专题的主角是FC，所以在涉足游戏业之前的任天堂我们就这么一笔带过了。

可任天堂在玩具商做得好好的怎么忽然想起做电子游戏来了？原因出在任天堂玩具之外的另一大业务——光枪射击上了。作为新兴的娱乐，光枪射击相当受欢迎，而后建成的大型娱乐设施光枪射击场也非常成功。任天堂看好了这个前景后已然把全部资本押上，1974年在日本国内甚至海外都建设更多的大型光枪射击场。结果第一次石油危机的爆发在这一年达到了高潮，战后西方国家用通涨来防止传统经济危机的凯恩斯主义在此次滞涨危机面前束手无策，大萧条中人们没有心情和余钱走进娱乐场，任天堂的投资就这么失败了。接下来任天堂开始了借债度日的生活，并开始寻求进入新的业务领域。



▶任天堂转型的关键——超级怪手，图中的广告模特颇有时代特征。



▲老照片之石油危机爆发前的光枪射击场，生意十分红火。

任天堂的电子游戏领域初探索

俗话说：大难不死，必有后福。经历了光枪射击场投资失败，任天堂悟出了不少道理且对日后影响深远，最重要的就是：娱乐不是生活必需品，娱乐市场随时都有可能消失。而所谓娱乐事业，成功了便是天堂，失败了则是地狱。

选择天堂还是地狱？答案显而易见，即便是石油危机的冲击过去，光枪射击场的营业收入也已大不如前，而山内溥等高层在一番考察寻觅后，相中了电子游戏上行业。

▲“彩色电视游戏15”的杂志广告。

任天堂的作风是说做就做，很快便去美国和Magnavox谈判，于1975年获得了电视游戏机的生产销售权。接着没生产电视游戏设备的任天堂就与三菱谈判合作。于1977年7月，推出了任天堂的首部游戏机“彩色电视游戏”（Color TV Game），而且分成廉价版的“6”和普通版“15”两个版本，分别内置6款游戏和15款游戏，售价也不同，主打游戏依然是第一代主机的桌球网球乒乓球什么的。不过由于之前已有EPOCH公司的同类电视游戏产品抢占市场，所以这两个版本的销量加起来也不到100万，不过廉价版的“6”

比“15”卖得多出很多，倒也让任天堂发现廉价游戏机更容易被接受。这一年任天堂还发生了两件事：宫本茂加入任天堂任职游美术设计工作，而山内博在自己50岁生日上把自己名字改成了山内溥。

Atari 2600，电视游戏的第一个火热时代



▲老照片之布什内尔、巴内以及雅达利人员们和获得成功的《乓》主机合影。

1976年，飞兆推出的电视娱乐系统（VES）由于卡带搭载了可编程的微处理器，从而实现了真正意义上用卡带更换的方式来换游戏，成为了电视游戏进入第二世代的标志。而第二代主机，也让电视游戏市场迎来了第一个真正意义上的火热时代，那就是著名的Atari 2600。

前面提到将投币机业务化的两个人布什内尔和巴内，由于第一次业务用机推广并没成功，二人索性合作开了公司并命名雅达利，专门从事街机游戏的开发与推广销售，1972年的《乓》（Pong）成为首个大受欢迎的业务用街机游戏，更为雅达利赚得了丰厚的资金。而同年发售的电视游戏机奥德赛的销量尽管不佳，但二人对这种让电子游戏走入家庭的设备的前景非常看好，遂着手于电视游戏机的开发，并于1975年成立了专门研发电视游戏的子公司Cyan，同年家用机开发出来，但却遭到拥有电视游戏机专利权的Magnavox的起诉，最终被裁决支付给Magnavox数目不小的专利费用不说，公司旗下的所有产品的版权也在数年内由Magnavox拥有。这个裁决让雅达利的业务走向了低潮，加上资金不足，雅达利被以2800万美元连同开发代号为Stella的主机一同卖给了老牌电影公司华纳。

华纳在收购雅达利后，给雅达利拨出了1亿美元的投资，让雅达利以第二世代主机的标准进行Stella的研发，因为当时飞兆开辟了第二主机世代后没多久就认定电视游戏市场没什么前途而退出，而其他市面上的游戏机都是遵循第一代主机的标准，雅达利虽然被迫将主机延期上市，但却赶上第二世代的真空期不能不说是一次意外的机会。1977年10月，以Atari 2600为正式名字的主机终于上市。虽说市场反响不错，但1978年末，创始人布什内尔因为决策失误造成近30万主机在市场上积压而辞职。接任的雷·卡萨尔对公司进行了现代化管理并进行一系列宣传，终于使得Atari 2600火爆起来，年销量突破了百万。电视游戏，迎来了第一个真正意义上的全盛时期。



▲老照片之玩Atari 2600的两个萝莉。

《太空侵略者》与日本游戏业崛起

1978年对于日本电子游戏市场是个非常值得纪念的年份，Taito的街机游戏《太空侵略者》上市，以独特的空间大战引发了波及



▶《太空侵略者》的机台。

全日本的游戏热潮，这也是日本国内第一次出现电子游戏热，并很快扩展到了欧美，以Taito为首，众多日本游戏公司都在欧美开设分公司经营街机业务，任天堂也是1980年在美国设立分公司，即NOA，老山内亲自飞到美国说服麻省理工学院毕业的女婿荒川实放弃大公司高管身分而在美国拓展任天堂的街机业务。

《太空侵略者》吸引了众多学生涌入街机厅中，虽然传统观点对此忧心忡忡，但他们不会想到这些放学就钻街机厅的孩子中有相当一部分成为日后日本游戏行业的中坚，为21世纪日本游戏业发展做出巨大贡献，其中更有田尻智这样创造了《口袋妖怪》神话的知名制作人。

《太空侵略者》在日本本土的火爆也让众多摸索中的其他游戏厂商纷纷跟风，虽说跟风这行为很说不过去，但也都为这些厂商赚得了第一桶金，为后来日本电子游戏市场的整体繁荣打下了基础，任天堂便是其中之一，在《太空侵略者》游戏热潮中，任天堂推出了自己的首部街机游戏《太空勇士》。而各路跟风者的游戏根本无法撼动《太空侵略者》的地位，所以Taito倒也没怎么去追究，更加促进了整个日本早期电子游戏业的发展。



▲年轻时的荒川实。

一分为三的开发部

1979年，尽管任天堂还处于负债经营状态，但由于街机行业的火爆，任天堂在游戏业上也终于立稳了足。同年，横井军平向山内溥提出的掌机的计划也获得通过并进入研发阶段。电视游戏机上，尽管1977年的那次尝试并不成功，但任天堂也一直在探索，毕竟走进千家万户这个市场前景太诱人了，因此电视游戏机的研发事实上也从未停止。

鉴于此，1979年，任天堂原本的游戏开发部被一分为三：第一开发部由横井军平带领，着手于游戏和掌机的开发；第二开发部由上村雅之领队，研发电视游戏机；第三开发部由竹田玄洋带领，进行卡带技术方面的开发研究。后来在90年代初还增设了情报开发部，由宫本茂做部长专门负责电视游戏的开发。

任天堂的首款原创游戏与任天堂的早期主机

这部分着重说任天堂的电视游戏业务，任天堂在FC之前的电视游戏业务就是围绕之前卖了100万的“彩色电视游戏”系列主机展开的。

1978年，任天堂推出了“彩色电视游戏赛车112”，作为之前6和15的后续机，这部游戏机光看名字会惯性地以为这是款有112款游戏的游戏机，但实际上只是一款赛车游戏，所谓的112不过是游戏里的赛车总计有112种组合方法，玩家很快便会玩腻了。这台主机也仅仅售出了16万台。

1979年，随着“彩色电视游戏 打砖块”的发售，任天堂也迎来了转型进入电子游戏市场以来的首款原创游戏《打砖块》，尽管游戏依然模仿早期的乒乓球游戏，但改成打砖块的设定令游戏的变化大增，上市后也获得了普遍的好评，遗憾的是游戏的开发时间过长，使得上市时大家的注意力都被大幅进步的街机吸引去了。该部游戏机售出了40万，远远低于预期，后来借由FC和GB，这部让人欲罢不能的游戏才让更多玩家体会到了其魅力。

1980年，在成立了专门从事电视游戏研发的第二开发部后，任天堂推出了名为“电脑电视游戏”的主机，该主机的卖点是“真正在家玩街机游戏”，为了达到街机效果，这台2公斤重主机直接使用街机的《黑白棋》的基板，配有专门的变压器，可以看作是款微缩版的街机，而该机器的售价达到48000日元，这个售价直接导致该主机成为任天堂史上销量最差的主机，由于市面上极其少见，还获得了“幻之电视游戏机”的外号。



▲当年“彩色电视游戏 打砖块”的广告，《打砖块》是任天堂首款真正意义上的原创游戏。

动视：第一个第三方游戏厂商的诞生

第二世代电视游戏机区别于第一世代的重要标志就是在真正意义上实现了通过更换卡带的方式来运行不同的游戏，这个变化给电子游戏业带来的一个重大影响，则是令电子游戏行业出现了在他人游戏机上开发游戏的开发商。但这些开发商和今天的第三方并不相同，他们没有发行权，把做好的游戏交给硬件厂商，得到的只是游戏本身购买钱，游戏发售后无论是赚是赔都与他们再无关系。而在Atari 2600引发游戏热潮的年代，几乎是款游戏就能赚钱，发行商看着雅达利用自己辛苦开发的游戏大赚特赚，心情就别提了。而且不光是雅达利以外的公司，即便是雅达利本身的游戏开发组，也都一律作为发行商看待。

1979年5月，包括雅达利创立初期便为公司打拼的大卫·克雷恩与拉里·卡普兰、阿兰·米勒以及鲍勃·怀特海德，四位雅达利顶级的工程师来找雅达利的CEO雷·卡萨，要求游戏制作人和开发商应该像华纳的音乐唱片产业的歌手那样拥有自己作品的知识产权，这个要求自然被拒绝。10月，四个工程师离职，与音乐领域的姆·莱维共同成立游戏开发公司动视（Activision）。

动视的成立不仅让雅达利损失了四个工程师，由于工程师们掌握了Atari 2600的全部工艺设计，更以独立的游戏开发商的名义直接制作Aatari 2600的游戏卡带来卖，成为了世界上最早的第三方游戏厂商。



▲老照片之1980年动视主要人员的合影。

宫本茂：从美术设计到游戏设计



▲早年宫本茂任美工时设计的街机海报。

在任天堂进入街机市场后，绘制得花花绿绿的机台令任天堂的街机在街机厅中颇为醒目，这些就是宫本茂等美工们的功劳。

马里奥之父宫本茂相信大家都很熟悉了，美术专业毕业后在家闲了一年被宫本老爹送到故交山内溥的公司来求给找点活，宫本茂听说山内世伯这公司是做电子游戏的，竟然也来了兴趣。和老山内的三次接触之后彼此认可，便留在了任天堂的公司，一开始是从事纸牌和麻将签的设计，后来又去给光枪射击游戏机和街机做筐体设计。

尽管任天堂的街机很抢眼，但游戏素质很一般，偶尔还出点渣作，1980年的街机游戏《雷达大作战》便因为品质低下导致美国任天堂那大量街机滞销，给这些业务用机换上新的能被玩家接受的游戏是把损失降到最低的惟一方法，于是荒川实紧急致电岳父大人请求新游戏来救场。但当时负责游戏开发的第一开发部全员都在为Game & Watch忙碌着，根本抽不出人手来开发个新的街机游戏，这时部长横井军平便想起了比较清闲的宫本茂。在横井军平的帮助下，宫本茂开始首次尝试制作电子游戏，最开始是以《大力水手》为题材，但因为与派拉蒙的版权问题没谈拢而不得不终止，美术科班出身的宫本茂索性自己绘制游戏角色，将原本《大力水手》的三人组换成了主角Jumpman、女友和大猩猩，并受1933年《金刚》的启发设定了“美女与野兽”、“吊丝救美”的剧情，这就是影响巨大的《大金刚》。

由于美国任天堂那面催得很急，因此名字还没起好游戏就被装货运往美国，起名的事儿就交给了美国任天堂的员工，这些家伙以仓库经理老婆宝丽·杰姆斯的名字为原型给游戏中的女性命名为保琳，而主角则直接用意大利籍的库房房东马里奥的名字来正式命名。



这次跨部门的合作为任天堂带来了一次街机行业的大成功，原本街机领域泛滥的太空大战、枪战、体育的固有模式被突破，这款清新的游戏受到了市场的热烈追捧，《大金刚》在美国最终达成了6万多的销量。这以后，宫本茂也正式调到第一开发部跟着横井军平开发游戏了。

▲街机版的《大金刚》。

Game & Watch与二次石油危机

横井军平是为数不多的会随时冒出灵感并付诸于现实的游戏拓荒者，1979年新干线之旅的无聊中旁人摆弄计算器打发时间的方式让他萌发了用液晶屏降低便携游戏机体积的想法，并迅速投入研发，于1980年发售了著名的Game & Watch。

而就在这时，第二次石油危机再度爆发，1978年，第二大石油输出国伊朗的



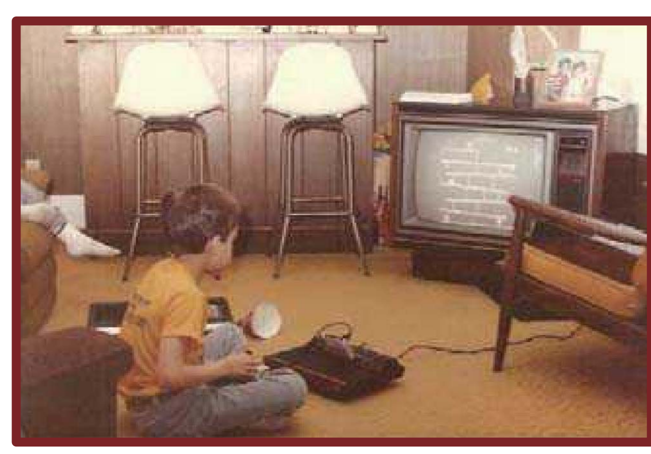


▲横井军平与Game & Watch。

国内政局变动进而引发的两伊战争，导致油价从1979年开始暴涨，到1980年油价再翻三倍，引发了70年代末西方国家经济的全面倒退，日本自然再次跟着大伙中招。而就在这年发售的Game & Watch，却由于其低廉的价格和吸引人的游戏内容，迎着石油危机逆势大卖出6000万套，不仅让任天堂免受石油危机的冲击，更彻底摆脱上次石油危机冲击下的负债，为日后的事业奠定了基础；便宜有趣的Game & Watch，也一定程度上缓解了社会上由于石油危机带来的压抑气氛。

同为娱乐项目，Game & Watch与大型光枪射击场在两次石油危机中的不同结果，显然也对任天堂的游戏理念影响进一步加深：即便社会经济不景气，便宜而好玩的游戏也同样有市场。

《大金刚》版权官司



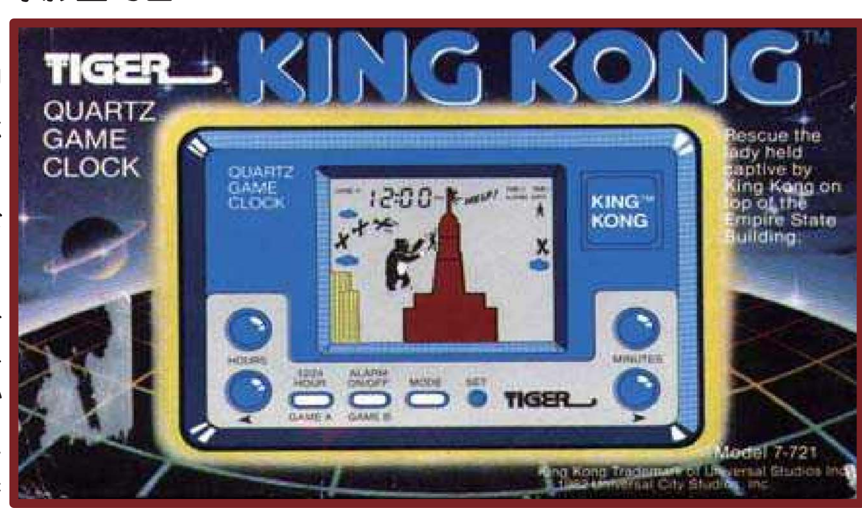
▲移植到Atari 2600上的《大金刚》。

突破游戏固有千篇一律模式的《大金刚》在美国市场受到了热烈的欢迎，除了街机，美国公司Coleco也获得任天堂的授权并于1982年向当时火遍全美的Atari 2600推出了电视游戏机移植版。但这年4月，Coleco却收到了来自环球影业的警告，称《大金刚》侵犯了其电影《金刚》的版权，要求停止销售游戏并支付之前的利润所得，否则将诉诸法律。第二天，任天堂也收到了环球影业的警告：48小时之内停止《大金刚》的全部业务用机，将之前所有的游戏利润交给环球影业，否则法庭上见。

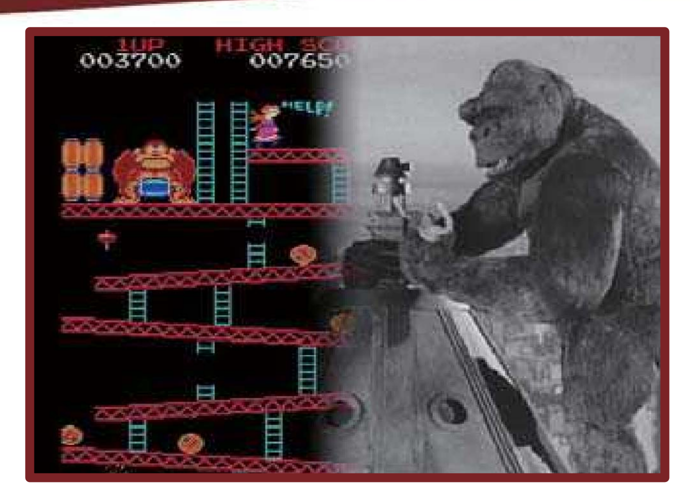
事实上，这是老牌电影公司介入新型游戏业的一个方式，即通过版权转让给游戏公司授权开发游戏，如果能将现有游戏通过版权来坐享分成，那就更美妙了，任天堂的《大金刚》就这么被时任环球影业总裁的西德·辛伯格与法律副总裁罗伯特·哈德给盯上了。所谓警告不过是底价，接着双方要通过谈判讨价还价最终达成和解。真正闹到法庭上败诉的一方就要承受严重的后果——比如之前的雅达利，所以被警告的公司大多数时候都会选择谈判。

Coleco也不例外，立刻与环球影业进行谈判，谈判结果是Coleco支付给环球影业460万美元做版权费用，而环球影业授予Coleco以《金刚》游戏开发权，可以继续制作销售《大金刚》，并要求Coleco尽早促成环球影业和任天堂的谈判。

这个表面看起来很不错的协议背后隐藏了一个大麻烦，就是《金刚》游戏的制作权已经独家授权给美国的游戏公司Tiger，Tiger的《金刚》掌机早已上市，但销量不佳，而《大金刚》销量极其火爆。左右衡量一下。环球影业便打算收回对Tiger的《金刚》游戏授权，由于收回授权Tiger的《金刚》掌机就必须停止销售，因此Tiger果断拒绝，并声明其拥有《金刚》的独家游戏版权。



▲Tiger的《金刚》掌机。



Tiger的声明改变了事态的发展，任天堂原已打算以支付出500～700万美元作为版权费用获得环球影视的授权来平息此事，但如今不仅暴露了环球影视对《金刚》版权持有的混乱与含糊不清，更发现《大金刚》对《金刚》侵权也站不住脚，最终谈判破裂。6月29日，环球影业正式将起诉任天堂，双方律师就剧情、角色、标题展开了长达7天的唇枪舌战，任天堂方律师约翰·卡比据理力争的同时，更发现一个惊人的事实——环球影业压根就不享有《金刚》的版权，《金刚》的版权被1933年版的持有者雷电华影业于1975年转让给制片人迪诺·德·劳伦提斯翻拍《金刚》后，《金刚》的版权和形象就处于公共使用状态，环球影业获得的只不过是当时雷电华影业的无法律效应的口头授权。最终，法官斯威特判环球影业败诉。1984年10月环球影业不服判决被驳回，维持原判。1985年，任天堂对环球影业进行反诉，获得了环球影业180万美元的诉讼费损失费。

这大概是本篇专题的第一个大段落章节，事实上这起官司早在FC 20周年时就已经为众多玩家所知了，然而坊间传言众多，所以笔者参考了英美商标法案例原文《Universal City Studios,Inc.v.Nintendo Co.Ltd.》进行了翻译整理。可以看出这个官司的过程一波三折，还真不好精简。这个官司对任天堂的影响相当重大，起码知道必须随时做好面对讼棍的准备。初期的大律师林肯也在后来加入任天堂；另一个律师约翰·卡比，则收到任天堂赠送给他一艘大金刚号的帆船作为感谢的同时，其名字也被用在日后的人气作品中，即著名的《星之卡比》。

个人电脑领域的挑战

在环球影业起诉任天堂的1982年，一种曾经被用作国家重点项目、拨重金研究的高科技东西——电脑，已经从大学和研究室大量进入了美国的普通家庭，70年代末雅达利和苹果双双实现了电脑的微型化，到1982年，面向普通人家的个人电脑得以蓬勃发展，这些售价三四百美元甚至更高的个人电脑宣传口号大都是有助于学习、为上大学做准备一类的。

在个人电脑高速发展的这些年中，电视游戏也在快速地进入千家万户，不少个人电脑厂商，都将电视游戏视为进入家庭的最大阻力，其不满一定程度上增加了游戏玩物丧志论的扩散。不过雅达利本身也有自家的个人电脑的业务，所以对这种言论基本是充耳不闻。

事实上也没必要理会，且不说电子游戏玩家是否只有孩子，试想下在圣诞节让孩子选择礼物时，在“有助于考大学的个人电脑”和“可以玩好多有趣好玩的游戏的游戏机”中间选择，大多数孩子的回答都是显而易见的。只要好好做游戏，玩家们自然会买账。

FC的研发与发售

1983年7月，美国的电视游戏市场火爆如常，而日本这里，一部划时代的电视游戏机横空出世，雅达利的Atari 2600最强的机能至此逊位给了这位新来者。7月15日，影响了几代人的电视游戏机FC发售了。



▲首发的FC主机，A、B键为方形。

FC的开发提案早在1981年就提了出来，当时日本电视游戏市场的普遍不景气，尽管电视游戏机众多，但都是第一代且内容千篇一律，玩家自然兴趣甚低，前面介绍的开发部一分为三前后的三部任天堂电视游戏主机亦是其中的碌碌无为者之一。

而此时，美国的雅达利公司用Atari 2600的成功向世人展示了电视游戏市场的庞大，这便使得任天堂即便在电视游戏市场上数次失败也没有退缩。面对Atari 2600的成功，山内溥给第二开发部的开发要求是：不仅要超过现有的电视游戏机，在上市后的一年内也无法被模仿出来，价格要控制到10000日元，切莫再走“电脑电视游戏”的老路。至于到底机能要达到什么地步？山内溥给的标准是：可以和街机一样玩《大金刚》。

当时由于Game & Watch的热销，研发费用倒是不成问题，但满足如上条件还要把价格控制在1万日元，这个真心没法实现。山内社长主动出马，找到CPU供应商理光，承诺两年内将从理光购入300万个CPU——这个相当于当时日本电视游戏市场总和的数字说出来果然见效，别管理光方面是被山内溥吓到了还是感动到了，价格直接拦腰砍下一半。尽管如此，想要实现比别人强、一年内还不能被模仿这目标，1万日元的售价也不现实，最终老山内也妥协了：那就14000日元吧。



1981年11月3日，上村雅之带领一部分第二开发部的成员，针对新的电视游戏机的研发正式启动——之所以是一部分，是因为之前电视游戏市场怕清汤寡水的收益实在难以为继，所以不少都在开发街机游戏赚钱，新主机的研发开始，从事街机游戏开发的人员还不能半途而废，这就是当时第二开发部的状况。

新主机一开始被命名为Familly Computer，当上村雅之把这事和夫人聊起时，上川太太提出对于缩略为FamiCom会不会更顺口？于是研发中大家就在上川夫人的建议下简称这部新主机为FamiCom——当然，对于中国人来说，FC才是简写的极致。而其经典的红白颜色搭配，则是山内溥的提议，因为这样使其看起来更像玩具进而为让更多人产生亲近感。

游戏机的开发得很顺利，1983年7月15日，这部红白相间的Fami Computer上市了，换卡带更换游戏的方式完全摆脱了以往“彩色电视游戏”系列的游戏数量限制，首发的三款游戏为《大力水手》、《大金刚》和《大金刚Jr》，其后又追加了《五子连珠》、《麻将》这些棋牌类游戏，大受好评的街机新作《马里奥兄弟》的移植更加大了FC的游戏筹码。这首发阵容虽然现在看不多，但在当时都已在街机领域各自积攒下了人气的作品。而由于搭载泛用芯片，使得移植80年代前半期的街机游戏也很容易，画面上比起街机也毫不逊色。来自于Game & Watch《大金刚JR.》的十字键，也令手柄同时实现了小巧化以及操作方位上的精准，

由于FC以及同期其他主机也都采用8位CPU做标准，使得CPU位数在一段时间内代表了游戏的世代。在FC发售的这一天，电视游戏的第三世代开始了。

FC发售后的一些事

这部分来说说FC发售以后的一些故事，如果说发售前是挑对FC有影响的业界大事看来说，那么发售后就大都是挑对业界有影响的FC大事以及影响FC及整个业界的大事来说了。请继续往下看。

FC的美国推广计划（上）

在FC的研发阶段，美国的电子游戏市场一片繁荣景象，任天堂自然也很看好这个已经经营多年的成熟市场。当时美国任天堂虽然已经立足，但一直从事街机业务的推广与销售，对电视游戏毫无经验，连《大金刚》的电视游戏移植版都找的Coleco。当时的美国，雅达利已然是电视游戏主机的代名词，如果能委托电视游戏界的老大哥雅达利来推广那真是靠上大树了。

在美国任天堂的努力撮合下，雅达利终于收下了任天堂送来的FC样机——这部命名为AVS（Nintendo Advanced Video System）的FC主机，雅达利对这部新的游戏机非常满意也非常看好，答应与任天堂签订FC全球性版权协议，并承诺在1983年的夏季消费电子展（Summer Consumer Electronics Show）上正式签署。然而在展会上，当雅达利总裁雷·卡萨路过Coleco公司的展台时，被其新主机ADAM上演示的《大金刚》游戏激怒了，因为雅达利之前便取得了《大金刚》的授权，当即指责任天堂这种双向授权的行为，签约被推迟。

任天堂方面的解释是：之前的确授权给Coleco往电视游戏机上移植《大金刚》，但并没允许他们往自己的游戏机上移植。总之赔好话道歉加解释是该用都用了，而雷·卡萨那也终于松了口，然而到年末，美国电视游戏市场遭到了前所未有的大萧条，雷·卡萨因为这次崩溃事件辞职，这时即便是找雅达利的其他高层负责人，资产迅速萎缩的雅达利也已无力进行和任天堂的FC合作推广业务。FC的美国推广，只能靠任天堂自己了。



▲有ATARI LOGO的NES原型机。

设立情报开发部



山内溥的人才观是“100个庸才不抵一个天才”，这也是任天堂能招募如此多人才的原因。1983年FC发售后，其他日本游戏厂商尚未加入，而任天堂本社的三个部门也无法满需求。所以9月份，山内溥找来第一开发部的宫本茂，成立了新的游戏部门“情报开发部”（即后来的情报开发本部），来大量招募新毕业的大学生，形成任天堂自己的游戏开发力量供足FC市场的游戏需求。山内溥之所以找到宫本茂，是因为宫本茂之前

在游戏制作上的确表现出色，不说别的，FC的首发的三款作品都出自宫本茂之手。而FC发售后任天堂的自家游戏《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《星际火狐》、《F-Zero》等，皆出自宫本茂领军的情报开发部。

与此同时，FC原有的三个开发部也都没闲着，横井军平领衔的第一开发部继续推出不同的Game & Watch的同时也参与FC游戏开发，著名的《银河战士》和《光之神话》便出自该部门。上村雅之领导的第二开发部在成功研发出FC后，更多地投入到系统工具和附件相关的开发；竹田玄洋带领的第三开发部在开发卡带的MMC芯片、在突破机能的研究上做出了卓越的贡献，同时也开发了《冰球》、《职业摔跤》等游戏。

任天堂：金钱和名誉间的抉择

FC发售伊始，凭借不输于街机的表现力、有相当吸引力的游戏以及低廉的价格，引发了轰动，仅仅两个月便售出了50万台，这已经相当于之前很多卖得还算不错的电视游戏机终其一生的销量了。FC一炮走红，获得了巨大成功，也在《太空侵略者》、Game & Watch后掀起了第三次游戏热潮。然而没开心几个月，任天堂方面却陆续收到了死机的投诉，在对硬件研究确定是芯片问题后，任天堂在名誉和金钱之间面临着抉择，是保住这来之不易的收入？还是把赚的钱吐出来保住声誉？最终任天堂选择了后者，大量回收问题主机。尽管错过了1983年的圣诞热销旺季，蒙受了不少的经济损失，但在玩家心目中留下了极好的声誉，为任天堂的成功奠定了良好的群众基础——这可不是钱能买来的。

从方到圆的手柄按键改良

前面说到首发的FC的手柄和我们现在看到的不大一样，主要区别在于A、B键都是方形的，一开始没什么违和，但随着游戏越来越多，手柄的问题便也凸显出来，最大问题是按下去容易卡住，很难进行连打，而且导电胶皮也容易损坏。在FC发售半年后，手柄的问题得以改进，除了强化按键胶皮，还把方形的AB键改成圆形的，大大增强了手感。



▶这种常见的圆形键已经是发售半年后的改进版了。

1983美国游戏业大萧条：雅达利崩溃

前面我们提到，雅达利的四名顶尖游戏工程师出走成立了动视（Activision），其制作的游戏不经过雅达利自己发行销售，如果没卖出多少雅达利也就装没看着，可偏偏动视的游戏占了当时Atari 2600上所有游戏销量的一半，严重威胁了雅达利本身的利益。这下雅达利坐不住了，于1980年将动视告上法庭，要求动视停止在Atari 2600上开发销售游戏。双方据理力争，到1982年最终判决的结果是：雅达利败诉。

雅达利的败诉意味着雅达利不再拥有对其自家主机的游戏必有的发行权，所有游戏厂商都可以绕过雅达利直接开发游戏并发售，



于是众多以逐利为目的的资本家们被吸引过来，大量资本投入到游戏市场，虽然短期便被注入大量资金但电子游戏对他们来说和石油钢铁股票证券一样不过是敛财的工具，在将成本与风险都压到最低来达成利益最大化的追求下，品质便成为最无足轻重的要素，再匆匆上市的游戏总会有傻瓜埋单，把成本压低到卖一份赚一份是最佳的敛财方案。至于玩家不满，这不关资本家们的事，就算是这个市场死掉，他们也可以从容地撤走资金继续投资其他赚钱的行业——不客气地说，1982～1983年间，美国电视游戏市场的繁荣有着巨大的泡沫。

利益驱使下、游戏商们彼此之间的价格战、挖墙脚、派遣商业间谍等各种恶性竞争亦时有发生。有些厂商更以色情游戏为卖点从而让电视游戏的社会名声更加不堪，名为《卡斯特复仇》的色情游戏更引发了美国妇女协会和印第安人组织的联合抗议，成为了当时的社会事件。

在社会的抗议声一浪高过一浪的同时，玩家的反感也在不断积累，在一次次购买游戏的喜悦后，换来的却是一次次的失望甚至反胃。



▲这个就是《ET外星人》了。

1982年，电影《ET外星人》火热上映，雅达利的母公司华纳让雅达利趁热开发出《ET外星人》全面占领圣诞市场。但留给程序员的时间实在是太短了，最终涂鸦般的低素质让这款游戏受到了玩家的集体抵制，销量不到出货量的10%，次年面对大量库存积压和被退回的300万《ET外星人》，库存品全部倾倒在新墨西哥州的阿拉莫戈多地区被碾碎掩埋，而这一破坏环境的举动再度引来抗议并持续升级，雅达利并最终受到了法律制裁，到了破产边缘。

雅达利崩溃事件让玩家们对电视游戏本身产生了下意识的抵制，大量游戏公司或破产或转行，一些老老实实做游戏的公司也受牵连破产，全美国的电视游戏行业进入了寒冬，美国电视游戏大萧条时代开始了。

任天堂的权利金制度和质量把持制度

雅达利崩溃事件震惊了全世界，一派繁荣的美国游戏市场瞬间崩塌，更让远在大洋彼端的任天堂为之震惊，结合之前经营光枪射击场投资失败，再次感叹娱乐行业繁荣背后的脆弱、从事电视游戏行业亦要如履薄冰般小心翼翼，因为游戏不是生活必需，一旦不满随时可能被人们抛弃或换掉。接下来分析雅达利崩溃的原因，表象自然是游戏良莠不齐且莠者为众，更深层次的原因则是雅达利没有对Atari 2600游戏的审核与控制权，而起因则是开发商对其作品应有的版权与电视游戏平台硬件厂商收益之间的矛盾。

事实上，FC和Atari有非常相似之处：更换卡带的游戏方式加上人气高普及量大，众多游戏公司要求加入到该平台的游戏开发中来，如果不想出有效地解决办法，将来日本电视游戏市场重蹈美国的1983年的大萧条也是迟早的事。

解决方案最终在1984年颁布推行：保证游戏开发商在拥有游戏知识产权的同时，向任天堂这个FC平台的拥有者支付20%的权利金，这便是著名的权利金制度。

而在保证对游戏的审核和控制权上，首



▶任天堂的认证密封LOGO。

先是第三方通过购买游戏开发平台的方式来取得游戏开发的授权，而开发出游戏制作出游戏卡带这个环节上，则由任天堂垄断了游戏卡带的生产，并贴上任天堂专用的认证密封。同时为了让第三方厂商能够安下心来开发游戏，规定第三方每年在FC上不超过5款游戏，如若游戏卖不出则第三方自行承担后果。

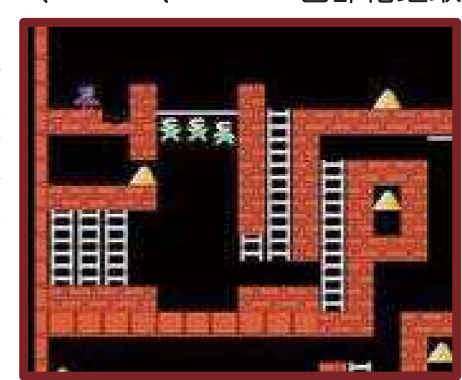
在以上的制度中，可以看出任天堂作为硬件厂商对自身利益的追求。而这些条款，也都有效地控制了FC平台的游戏质量，即便今天我们重温FC游戏，也经常感叹那个几乎出手即是精品的时代——不光有我们的怀旧情结加成，当时任天堂为了对游戏质量也的确是严格审核的。

以上条款可以说完全从玩家的需要出发，但对于第三方，日后越来越多的不满也开始从这些制度条款中积累，比如20%权利金在游戏市场越做越大后让第三方厂商们非常肉疼。控制每年的游戏数量的条款也并没有随着技术的进步和市场的扩大而增加，倒是任天堂本社不受条款约束而推出大量游戏获取了令第三方望尘莫及的利益，虽然有Konami等公司通过注册子公司的方式来钻条款的空子，但更多的第三方对此积怨颇深。至于卡带卖不出去的损失完全由第三方承担，也使得一些小厂商入不敷出……最终，在索尼进入游戏市场后，引发了后来第三方报复性的集体背离。

第三方厂商的加盟

FC的热销和卡带游戏载体，让众多游戏公司找上门来，希望能在FC这部平台上开发游戏，可以说，权利金制度、质量把持制度的草拟制定是在与第三方的谈判是同时进行的。那些苛刻的条款在当时的第三方厂商看来完全可以接受，毕竟倚托上一个巨大的游戏主机平台才是获利的关键。

最早获得任天堂许可在FC上开发游戏的厂商有两个，一个是在街机上超越Taito的后起之秀Namco，一个是在个人电脑上开发游戏但却濒临破产的Hudson。尽管任天堂作为FC硬件的拥有者有着高高在上的姿态，但实际上对日益庞大的用户群，也很渴望第三方的加入来满足用户群对游戏资源的渴求。Namco有街机业务很顺利地出钱拿到了授权，但本来就濒临倒闭的Hudson面对开发软件的授权金等却陷入了新的困境，不过上村雅之曾经使用过Hudson的软件而认可了Hudson的能力，破例对Hudson开放了软件开发权，而巨额的保证金则通过抵押全部资产后得以支付。1984年7月28日，Hudson游戏《爱的小屋》（NUTS & MILK）成为第三方厂商在FC平台上发售的首款作品，三天后又紧接着发售了《淘金者》，接着Namco在街机平台的三大人气游戏《小蜜蜂》、《吃豆人》、《铁板阵》相继移植到FC上。而Taito、Capcom、Jeleco、Konami也都相继取得任天堂的授权，将在FC上陆续发售游戏。FC平台百花齐放的景象，由此开始。



▲《淘金者》为Hudson赚来了第一桶金。

谢幕之作的新生：超级马里奥兄弟

1985年9月13日，由宫本茂领军的情报开发部拿出了自己的作品——《超级马里奥兄弟》，在原本已经因为FC而火热的日本游戏市场再度加温，再度出山的这对穿着工装的大胡子水管工兄弟引发了社会现象，最终销量达到4024万，目前在全球所有游戏的销量中仍然高居第二（第一名是2006年发售的《Wii Sports》）。

在2005年《超级马里奥兄弟》20周年

时，宫本茂接受媒体采访时透露，在策划《超级马里奥兄弟》时，他和很多人都陷入了迷茫，无论是任天堂本身还是第三方厂商，都在固定版面的束缚内无法突破。如此下去，电视游戏被日本游戏玩家抛弃也只是时间问题，于是宫本茂索性抱着制作谢幕之作的态度来搏一次，给游戏加上美丽的背景，并将游戏范围突破固定版面的限制——第一个卷轴游戏就此诞生，而平台动作游戏也由于游戏活动范围的大大增加而被重新定义，诸如给云彩涂成绿色放在地上做草地等创意也大大节省了游戏空间，更给以后的电视游戏的制作提供了参考。说《超级马里奥兄弟》是电子游戏界的一个里程碑，并不为过。



游戏名人做游戏主角

80年代的日本游戏公司，不少员工都是资深游戏玩家，而且其中不乏高手，Hudson的员工高桥利幸便是游戏界响当当的人物，因为他的手指灵巧且能神速般地连续点击按键，游戏中可以实现每秒16连打，Hudson用连射测定器测下高桥利幸在最佳状态时创下的记录是每秒17.4连打，在那个连打按键还没有出现的时代，高桥利幸这手法来玩街机游戏简直是技压群雄，其后更与另一位连打达人毛利公信PK了一次最终胜出。高桥利幸被冠以“高桥名人”的称呼，1986年Hudson以高桥名人为主角推出了当时非常火热的横向卷轴FC游戏《高桥名人冒险岛》并成为一个系列，而这也是现实中的游戏名人首次以主角的身分出现在电视游戏中。



任天堂和Magnavox的官司

任天堂早期的官司不多，仅有的两起顺都由街机游戏《大金刚》而起，一个是前面说的环球影视的起诉任天堂；还有就是在日本，池上通信由于违约擅自复制《大金刚》的基板而遭到任天堂的起诉，不过最后的结果是庭外和解。


▲对任天堂试图否定其发明电视游戏的事，拉尔夫老爷子什么时候说起来都挺生气。

而在1985年，正在美国推广FC的任天堂再次收到法院的传票，这次起诉任天堂的是前面我们说的元祖电视游戏机奥德赛的发行公司Magnavox以及它的发明者、电视游戏之父拉尔夫・贝尔，奥德赛并不成功，Magnavox和拉尔夫・贝尔也未继续开发后续主机，但凭借掌握着电视游戏的专利，享有了大多数电视游戏厂商的专利费。一些无视此项专利的雅达利、美泰、Coleco、西伯格、动视等早期的电视游戏大厂，都系数遭到了起诉，其中除了倔强的雅达利被判所有产品版权判归Magnavox，大多数都是要来专利费便适合而止。而此时的任天堂，也早被电视游戏之父拉尔夫・贝尔

注意到，当时FC在美国推广中推出机器人周边时拉尔夫便意识到这个东西已经侵犯了自己所拥有的视频制式调节器的专利；而在电视游戏机的开发和销售上，他和Magnavox更没有收到任天堂哪怕一句的口头请示，更不用说版权费。

面对Magnavox有理有据的起诉，在电视游戏大萧条的美国步履维艰地推行着FC的任天堂，果断选择了妥协。

但任天堂很快找到了漏洞，由于有之前成功戳穿了环球影视对《金刚》没有版权而胜诉的先例，这次任天堂也信心满满。就在Magnavox和拉尔夫·贝尔等待任天堂支付专利费时，任天堂向纽约联邦法院反诉Magnavox，否定拉尔夫·贝尔对电视游戏所拥有的专利，指出第一个电视游戏是1958年10月18日美国能源部布鲁克海文国家实验室负责人威廉·希金伯丹的在示波器上开发的《双人网球》，并邀请75岁的威廉·希金伯丹作为证人出庭。

法官认为希金伯丹在波形显示器上运行游戏并非是独一无二的，而且这种游戏没有投入生产，更没有以视频信号的方式通过电视机来玩——这个论据和拉尔夫·贝尔的观点完全一致。任天堂由于缺乏更多证据，不得不从FC的美国推广费用中拿出1000～1500万作为专利费，孝敬给电视游戏老爹。Magnavox和拉尔夫·贝尔，也没有如当初对雅达利那样来为难任天堂，毕竟让美国的电视游戏市场这样荒废是他们这些拓荒者不希望见到的，所以拿了钱后彼此也相安无事。只不过日后在接受采访时，已经年迈的拉尔夫·贝尔对于任天堂曾经试图否定自己在电视游戏机领域贡献的行为还是挺生气的。

FC的美国推广计划（下）

雅达利崩溃后，美国电视游戏市场迎来了前所未有的大萧条，对任天堂的影响不光是登陆美国少了雅达利的帮助，即便是自己独自推广FC，也必须面对一夜之间从繁华变为废墟、对电视游戏彻底丧失信心的美国市场，用美国的媒体话说：在美国恢复电视游戏，最少需要20年。

面对陌生而荒废的美国市场，任天堂第一件事就是给FC重新包装一番，除了之前换掉红白颜色和玩具外形，采用灰色调、棱角分明的FC看起来像台高端的个人电脑，还通过扩展外接周边如键盘、无线控制器、盒式数据刻录机、BASIC语言等实现多种功能，任天堂为其命名为NAVS（Nintendo Advanced Entertainment System），然而在消费电子展上高调出展并没有获得什么热烈的回应，如同被心爱的人深深伤害般的美国玩家面对电视游戏产生了自然而然的抵触和反感，任天堂的包装计划失败了。



▲1985年在美国杂志的宣传广告。

不过曾经创造了雅达利盛况的美国市场没任何理由放弃，1985年初，任天堂公布发售1年半的FC的销量已经达到250万，并正式宣布要发售美国版。对此美国媒体和舆论的普遍观点是：FC是部成功的电视游戏机，但是很难在美国成功，这一步很有可能是任天堂的错招。

再度进行重新包装的FC在6月的电子展上展出，这次获得了一些零售商的青睐，光枪、机器人等外设也吸引了不少人的目光，接下来的几个月时间，美国任天堂的员工都致力于说服零售商的工作。而出于谨慎及探路，美国的销售采取限量销售的方式，如偌大的纽约也仅被限量在5万台。1985年10月18

日，重新命名为NES（Nintendo Entertainment System）的FC在美国部分地区限量销售，获得了市场的认可，在玩家的渴望中更多的NES主机被追加销售，加上《超级马里奥兄弟》等优秀游戏的跟进，1983年雅达利崩溃以来美国电视游戏大萧条的阴霾被一扫而空。

欧洲和澳大利亚业务

在美国成功上市后，任天堂在欧洲和澳大利亚也以NES为名推广了这部主机，这两个市场均单独设立，并参考之前美泰的地区分布情况，在英国、加拿大、意大利、澳大利亚、新西兰等分别设立分公司。这个模式直到20世纪90年代任天堂的创建了欧洲分公司，才将欧洲部分的游戏业务进行整合。

战略重心转移街与旧有业务的停止



▲任天堂的背向对战街机，也是其在街机领域的最后一大贡献。

无论是日本的任天堂本部还是美国任天堂，街机都曾是任天堂的业务支柱，即便在FC上市后全社重心转移到电视游戏上，街机领域还有任天堂VS系统诞生，该系统是令两部街机筐体背向放置（海外版为八字型放置），玩家则面对不同的机体进行对战，对应游戏全部以“VS”开头。但由于任天堂整体上战略重心的转移，最终在1986年，任天堂正式宣布停止日本国内的街机业务。1987年，光枪射击业务也正式停止。

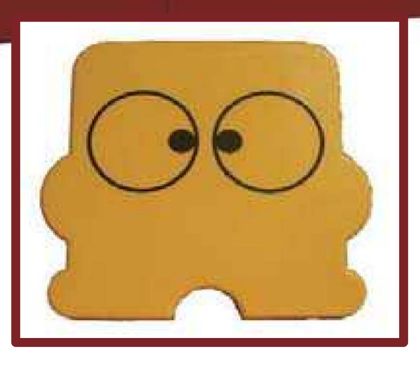
而对于美国任天堂来说，推广街机业务是建社以来的主要业务，当NES成功推广后，美国任天堂本身虽然不进行游戏开发，但负责对美国第三方厂商的游戏进行审核——无论在日本还是在美国，FC（NES）面向的主要群体都是孩子，而保证游戏内容的健康是被父母认可、不被社会抵触的重要前提，但雅达利时代过来的美国游戏厂商们深知成人向内容的吸引力，故此一丝不苟地审核游戏成为了美国任天堂一大重要日常工作。当日本方面的街机业务停止后，美国任天堂继续经营一段时间，由于日本方面再无继续提供新的游戏基板，使得美国任天堂方面的街机业务也逐渐停止下来，工作重心亦彻底转移到电视游戏机上。



▲任天堂光枪业务虽然1987年彻底停了，但光枪本身早已在FC上复活了，还记得《打鸭子》里那条贱狗的笑声吗?

FC磁碟机

越来越多的第三方厂商加入、成功在海外发售，f\FC在全世界都引发了一个新的高潮，但由于个人电脑普及造成的卡带所需半导体的价格不断飙升，加之卡带本身的一些问题，使得任天堂也考虑游戏的新的载体，最终锁定在磁碟这种随同个人电脑的技术进步而出现的新载体上。不过任天堂并没有采用日立开发出的通用的磁盘，而是由上村雅



◀专用磁碟外形的吉祥物“磁碟君”。

之领军第二开发部联合一家小公司共同研发出FC专用的磁碟，虽然读取速度比通用的慢了差不多10倍，但任天堂却能由此继续把持游戏载体的销售。

1986年，FC最大的周边——FC磁碟机正式发售，这套磁碟机周边最给力的除了本身用磁碟载体大大降低了游戏成本，还替玩家进行了充分考虑，玩家只要花上300～500日元的转录费，就能获得新的游戏，随同该系统首发的是《塞尔达传说》，这款由宫本茂精心打造的不朽名作一度造成空白磁碟缺货的现象。后来的磁碟版《超级马里奥兄弟2》同样引起了热销。

但对于磁碟机系统，原本合作愉快的6家第三方软件商此时做大后，对原有的权利金和审核把持开始有了不满，对磁碟机也没什么兴趣，只不过弄些二线作品敷衍，倒是一些中小公司对此系统非常热衷，决定以此为依托让自己晋身一线游戏厂商。

结果这些小厂商都失算了，游戏的缺乏成为FC磁碟机的致命伤，缓慢的读取随度和磁碟本身易损坏也让更多玩家对磁碟机敬而远之。而零售商由于拷贝游戏的收入远低于游戏卡带销售，对磁碟拷贝业务也很冷淡。

1987年，半导体技术突破了1MB的容量瓶颈，FC磁碟机也就彻底失去了存在意义。1988年，全部采用卡带媒体的《超级马里奥3》的发售，标志着任天堂官方对FC磁碟机的放弃。

FC磁碟机影响相当大，通过磁碟机，FC得以实现了诸如外接音源、游戏存档等诸多功能。而在卡带以外寻求大容量低造价的游戏载体，也为日后光盘



▲对应磁碟机的《塞尔达传说》。

游戏载体指明了方向。当然还有糟糕的结果，当时热情参与FC磁碟机游戏开发的中小厂商们因为磁碟机的失败而纷纷陷入财政困境，如当时的Square，好在Square得到任天堂《中山美穗的热血高校》的开发委托（据说是横井军平帮忙）度过了危机并赚到了初代《FF》的开发资金，为最后成为一线大厂打下基础。如果说Square置之死地而后生是不过不失的话，盗版商们通过仿制磁碟机成功地将游戏以极其低廉的方式盗版就糟糕至极，在FC时代由于造价问题尚未普及，后来的SFC时代，非官方磁碟机已然成为SFC游戏盗版的重灾区。



▲FC和磁碟机连接完毕后的一体形态。

FC的竞争者们

不屈不挠的劲敌：世嘉

电视游戏行业的从业者之间的商业竞争几乎伴随着这个行业的出现而一直存在，第三代主机FC也不例外。在日本国内，FC的同期竞争者便是世嘉的SG/SC系列，在此之前，世嘉就曾在早期的便携液晶掌机上由于采用不成熟的充电电池技术而败给了任天堂，这个时代依旧不依不饶地跟着一同开发起第三世代的电视游戏机，结果在山内溥的售价和机能的双重控制下，FC以绝对的优势胜出。而当时日本的电视游戏机当然也不止任天堂和世嘉在做，其他公司也在弄，但大都是基于第一代开发走低端路线，根本无法形成竞争。

世嘉令人敬佩之处在于其屡败屡战，在SC-3000失败后，于1985年再度卷土重来，携SEGA Mark Ⅲ 再战，结果再度失败，在1983～1988年的5年中，世嘉推出了6个型号的主机与任天堂抗衡。1988年更推出采用16位CPU的MD。不过在被任天堂用软件大潮抗衡了两年后，随着任天堂的16位CPU主机SFC的发售，MD再次遭遇溃败。到最后撤出游戏业，世嘉始终踪坚持着自己的硬派风格，以愈战愈勇、屡败屡战的姿态个性地屹立于电子游戏界。



▲和FC同一天上市、共同开启电视游戏第三世代的SG-1000。

盟友之争：PC-E

1985年，FC的最早的两大第三方盟友之一的Hudson提出了以“让程序员更容易开发游戏”而使用个人电脑引擎及芯片的设想。不过Hudson并没有开发主机的实力，因此去拜会其他电子硬件厂商，在相继找到夏普和索尼谈判失败后，最终和NEC达成了协议，开始新的电视游戏机的开发。

11月，搭载Hudson新近研究出的C95系统芯片组的PC Engine（简称PC-E）发售，这部主机双8位CPU的主机无论是处理速度、发色数还是卡带最大容量，都数倍于发售4年的FC，实现了开发时“高速、高性能”的目标的同时，也成为第四代主机的开创者。

这是任天堂第一次面对机能比自己强的对手，不过有近4年的经营，不仅使FC拥有了庞大的游戏数量和极大的普及量，也牢牢地



▲开启电视游戏机第四世代的PC-E。

将第三方厂商抓在手里，面对Hudson此举，除了和Hudson同为第一时间加入FC第三方阵营的Namco有所支持外，其他厂商鲜有理会者，主要游戏都由Hudson自家开发，而其他第三方则以授权移植的形式而骑墙观望。

Hudson在PC-E上进行着各种尝试，其中对游戏业界影响最大的便是1988年推出CD扩展周边，并亲自为开发了首款对应CD媒体的RPG《天外魔境ZIRIA》。

但FC的地位根本无法撼动，PC-E能做的也是仗着机能高在不被击垮的情况下分得一杯羹。而且Hudson并没有完全与任天堂决裂，在给自己的PC-E开发游戏的同时亦在FC上大量推出优秀作品。如果说1988年诞生的MD在游戏风格上与PC-E差异过大，那么当SFC发售后，PC-E便彻底遭到了冲击走向了没落。1992年，Hudson正式开始了SFC游戏的开发，任天堂和Hudson的稀里糊涂关系算是有了一个新的开始。

RPG大时代到来

1986年，走过上市三年的FC已经有了相当规模的软件数量，其中更不乏《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》这种级别的游戏。而给这个市场再度带来改变的，是这一年5月27日发售的《勇者斗恶龙》。作为纯粹的角色扮演游戏，玩家要在庞大的世界中通过不断收集情报推进剧情，并在战斗中积累经验和升级，最终打败恶龙救得公主。从剧情上来说，这种勇者救美的剧情无甚亮点，但这种游戏体验与以往完全不同，通过战斗让自己越来越强本身就是个很有成就感的过程，加上鸟山明的绘画，使得游戏再度引爆，出现了彻夜排队的抢购风潮，并成为日本的国民游戏。

而到1988年，《勇者斗恶龙Ⅱ》、《最终幻想》、《神剑除魔传》、《女神转生》等一众高品质RPG的齐上市，更让这一年成为不折不扣的RPG年。

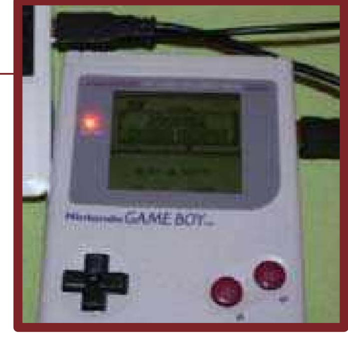




▲初代的《勇者斗恶龙》和《最终幻想》。

复制FC成功模式的GB

1989年4月21日，第一开发部的横井军平为任天堂家族带来了新的主机——Gameboy，这部掌机和以前的Game & Watch不同，采用和FC一样通过更换卡带的方式来换游戏玩。而有FC的成功先例在，在游戏权利金、游戏审核把持上，也都直接沿用了FC的机制。GB的发售再次引爆市场，从此任天堂游戏拥有了电视游戏机和掌机两大市场。



终成历史

1990年，SFC的发售意味着FC时代的过去，从此任天堂的重心转移到全新的主机上，但FC的游戏还是没有断流。1993年9月21日发售的《俄罗斯方块Flash》成为任天堂在FC上的最后作品，1994年6月24日Hudson的《冒险岛4》则为FC的游戏生涯画上了一个圆



▶加入大量RPG要素的《冒险岛4》是FC最后一款官方认证的游戏。

满的句号。

2003年7月，FC二十周年时，任天堂正式宣布FC停产，此时官方累计销售为6000万。2007年，官方停止了FC的维修业务，至此为游戏界带来无比辉煌的FC，彻底成为了历史。

FC与中国游戏业

说完了FC的前世今生，我们来说说FC对中国游戏业的影响——FC对中国游戏到底有多大影响难以统计，事实上，正是FC对中国游戏的巨大影响，我们才跨越电视游戏机与掌机的平台限制，策划了这篇专题。

组装盗版下成长起的游戏市场

FC相对于以前的游戏机，其最大的区别就在于封闭式的开发平台，任何厂商想在上面做游戏都只能通过任天堂，这个方法不仅能有效防止厂商在FC上乱出游戏扰乱市场，更能有效地防止盗版。不过随着科技的进步，诞生于1983年的FC被破解也就是迟早的事了。FC破解后导致大量盗版游戏和兼容机出现，流入一些没在官方发售范围内的国家地区，中国大陆便是其中之一。90年代初，冠以各种名头的FC兼容机在国内的商场和电子市场出现，与此相伴的是黄色的合卡。

晚街机一步的电视游戏机



▲90年代前期的小天才是商场中最常见的游戏机。

比起电视游戏机，街机进入中国大陆的时间要更早些，但对于大多数人来说，街机厅和台球室、录像厅一样，是地痞流氓不良少年们云集的地方（事实上也确是如此）。大多数孩子对街机厅都只是匆匆而过，却可以在商场演示FC游戏的电视上、前驻足观看许久。

当时社会上对电子游戏有两种观点，一种认为是可以提高智力锻炼手眼的协调，另一种则认为会导致孩子玩物丧志的洪水猛兽。尽管如此，一些疼爱孩子的家长以及本身玩心很重的家长，便都拿出一个月工资买来机器，全家同乐，顺便也制定出一些约法制度来避免孩子过度沉迷。

这便是许多孩子接触电子游戏的契机，而在那个普通城市的普通市民月收入仅几百元的时代，即便是几十元的盗版卡带也是笔不小的开销，所以大小玩家们彼此就以换卡玩的方式不花钱地来玩到更多的游戏。

黄色合卡

黄卡是FC盗版卡的统称，出自台湾盗版商之手，由于出得时间比较晚，一张卡里已经可以装下好几张游戏了，这就是合卡。早



▶这盘合卡的游戏都还不错。

期的合卡还是很厚道的，基本上专挑国人爱玩的游戏收录，但后来几十几百合一的就各种坑爹了，往往是一款游戏的不同难度甚至不同关卡，有的干脆是同一款游戏换上不同的名字。后来玩家也都学聪明了：收录游戏越多的合卡越不靠谱。

至于黄卡为什么做得比原版卡大出近一倍，据说和早期的集成芯片技术有关，后来虽然技术进步芯片体积缩小，但以后的盗版卡仍采用这个规格，主要是为免去重新开模的费用从而实现利益最大化。事实上，黄色、大块头都不能说是盗版卡的绝对特色，因为正版游戏中的一些RPG、SLG亦采用这种大卡，而台湾有些盗版游戏也采用了正版卡的体型。至于黄颜色，则是FC早期6大厂商之一JALECO的喜好。

再后来，简易封装技术引入到了FC盗版卡中，然而盗版卡采用的是成本极低的环氧树脂简易封装，做工极其低劣，拆开看会发现卡带上完全看不到任何电路，只有两坨鸟屎状的黑色封装块，一般的震动和热胀冷缩就足以让这种粗制滥造的东西脱焊且无法维修。而那个时候再去买黄卡，已经需要掂量掂量重量才决定是否购买——太轻的就是简易封装卡了。

兼容机

1986年，台湾联华电子公司用从日本买来的CPU、GPU等主要零件，组装出了第一台N制兼容机，除了做工有些粗糙，外形、体积乃至颜色均向原版FC看齐，最值得称赞的则是在原版手柄的A、B键上方的空余位置给加上了连打A、B键，成为了日后所有FC兼容机区别于原版机的共同特征——没错，原版的FC只有单发的A和B，没有连打，如果你小时候玩的红白机有连打键，那肯定是兼容机。

从1990年开始，更多的台湾厂商也陆续开始做FC兼容机起来，不过和联华电子力求模仿原型不同，这个时候的厂商们都给自家的兼容FC以品牌化，其中以参照美版NES者居多，还有的则自己设计外形，胜天、智力宝、小林通、小天才等是那个时代耳熟能详的品牌。

1994年以后，台湾的厂家已经具备自己生产CPU和GPU的能力了，并掌握了将CPU和GPU绑定的封装技术，后来被大量应用在组装机上，取代了集成模块，而质量也良莠不齐，FC兼容机进入了彻底的山寨时代，一些国内电子厂商仿制台湾的组装机，标上自己的商标，这种“寨中寨”的机器成为了90年代中期国内商场和电子市场游戏柜台的主要商品。

到90年代中后期，尽管MD、SFC等的水货机已经进入国内，但水货不同于之前的兼容机，高昂的价格令两部主机在国内的推广远不如FC那般迅速。但国内，FC兼容机又以另一种面貌出现——学习机。小霸王、步步高都是那个时代学习机的代表，当时这两个品牌在国内的电视上展开了激烈的广告轰炸，步步高甚至请当时正红的林依轮、景岗山和高林生为其专门演唱歌曲。由于有学习机这个方便跟家长交涉的名字，同时又推出较晚，因此学习机成为继胜天、小天才以及它们的“寨中寨”品牌后，又影响了一批玩家的FC兼容机。



▲很有特色的胜天X9900兼容机，笔者小时候家里买的机器就是山寨这款主机的外形。



▶小霸王学习机。

国内的流行游戏



▲国内极高人气的FC游戏《魂斗罗》。

无论是日本还是美国，提到FC，最津津乐道的通常是《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等延续至今的大品牌。但对于国内玩家来说，自己脑子里过一遍的往往是《魂斗罗》、《赤影战士》、《沙罗曼蛇》、《绿色兵团》、《赤色要塞》、《双截龙》、《热血硬派》这些名字，这也一定程度上反应了中日两国玩家在喜欢游戏倾向上的不同，体现在今天，便是无论是日式游戏还是美式游戏，在国内都不乏FANS。

而除了以上激烈火爆的游戏，像《重装机兵》、《吞食天地》、《霸王的大陆》等这些在当时被称为“文字卡”的RPG、SLG，由于优秀的汉化而让玩家领略了其魅力的作品，亦为众多老玩家所追捧。

《魂斗罗》30人秘技：BABA还是ABAB?

几乎所有经历FC时代玩家都会背诵的一个十二字秘技：上上下下左右左右BABA/ABAB，这是国内人气十足的《魂斗罗》的30人秘技，其实也是《沙罗曼蛇》的30人秘技，但最后四下到底是BABA还是ABAB却被争论不休，因为无论持哪种观点的玩家，都用各自的方法成功调出了30人。其实这条秘技的真相是：压根无需按后面四下按键，把上上下下左右左右输入完就OK了，所以在把前8下按对后，后面4下无论怎么按都没什么影响。

至于这种秘技的由来，其实是游戏制作人方便测试游戏而写入的一个小作弊程序而已。

缩水移植大潮

1991年，Capcom在街机上推出的《街头霸王Ⅱ》引发了格斗游戏热潮，很快，便在各家用机平台上推出移植版。FC虽然机能不足，但1992年也由一家名为Xoxo Soft的公司移植到了FC上，只收录了隆、春丽、古烈、桑吉尔夫以及无法使用的BOSS维加，据说是Capcom授权台湾厂商开发，虽说帧数少到不流畅、人物也没身高体型差，但却真真正正在FC上也引发了《街霸》大潮，八人的、十六人的、二十人的，而这些基本都是彻头彻尾的粗制滥造了，但只要出就有人买，当时就那么好卖。而真正公认最强的一作，是台湾厂商的《九人街霸》，不仅在流畅度和难度上把握得极好，音乐、画面也都极其出色，简易出招尤其体谅FC玩家。Capcom真正在FC上做的《街头霸王》，其实是一款横版过关游戏……

没多久，Capcom的《吞食天地Ⅱ 赤壁之战》在街机上再度引发热潮，而FC上也被名为Future的公司移植过来，如果只看演示会非常动心，但实际玩的话会发现上当了。

当时的FC游戏市场的乱象在这时完全显露出来，无论是街机游戏还是第五世代主机的游戏，只要有人气就有厂商敢移植，像《侍魂》、《铁拳》、《生化危机》、《古墓丽影》、《格斗之王》甚至《口袋妖怪》、《最终幻想Ⅶ》等都出过FC版，有的看起来还相当不错，但实际玩上，便会被拙劣的手感给恶心到。



►《四人街霸》引发了缩水移植大潮。

中国的原创FC游戏时代

其实在FC破解后，一些台湾厂商在没得到任天堂的授权下，也在上面开发出了原创的中文游戏。上世纪90年代，台湾厂商在电脑上推出了不少中国风的游戏，而这种风潮在FC上也得到延伸。《荆轲新传》便是一款以太子丹逃离咸阳直到荆轲刺秦王这段故事为背景的原创RPG，对白、情节设定都很不错，超大的汉字显示是其一大特色，虽说人物走路有些慢，地图上的大脚造型也有些奇怪，但都不影响该作是款值得纪念的中文原创游戏。

全崴C&E出品的《封神榜》亦有诸多可圈可点之处，无论是地图、画面、音乐还是怪物，都中国风十足，游戏节奏也比《荆轲新传》紧凑很多，但过高的迷宫遇敌几率以及面对最终BOSS商纣王时难度的骤然提升，都影响玩了家坚持到通关的信心。

而在格斗游戏方面，早在《四人街霸》出现大量粗制滥造跟风之作时，就有一款原创的《快打传说》让人眼前一亮，不仅角色都是原创，更是FC上有少量语音的FTG。后来的《英雄传》则以《射雕英雄传》为蓝本开发，可选人数为8人，虽然《英雄传》的认知度比较低，但在《英雄传》基础上开发出的《九人街霸》相信很多人都不会陌生吧，如果对比一下，会发现两作的很多共同之处。



▲平心而论，打着中国特色旗号的FC原创游戏的素质良莠不齐，不过这款《英雄传》还是很不错的。

而在90年代中后期（似乎是1996或1997年），当时的国内厂商也延续了台湾厂商的中国特色游戏的开发，像外星科技的《林则徐禁烟》、《黄帝》，南晶科技的《水浒神兽》、《隋唐英雄》以及火星科技的《岳飞传》等都出在FC的平台上，别的不说，起码看起来阵容是相当豪华的。

电子游戏书刊杂志的诞生

当大量的电子游戏机和游戏走进千家万户，对游戏相关的秘籍以及一些相关的资料便也有了需求，于是在书店的科技区，偶尔就会发现有关FC秘技的书本，而其中最早也最有影响力的，是《电视游戏一点通》。

1989年第4期《家用电器》杂志的“娱乐器具”栏目刊登了闵谊的《任天堂电视游戏机及其衍生产品》，成为中国杂志上首篇介绍电子游戏的文章，而后傅瓒开始在第9期上投稿了《任天堂游戏秘诀集锦》，其中包括《魂斗罗》30人秘技、《超级马里奥》1–2关选关等后来被国内玩家烂熟于胸的秘技，傅瓒成为了《家用电器》在游戏方面的长期供稿人，亦是中国最早的游戏撰稿人。后来署名的傅瓒名字的《任天堂游戏攻关秘诀》和上海少年儿童出版社出版的《电子游戏入门》也都是当时的游戏书刊。



◀《电视游戏一点通》的封面。

再后来，在福建科技出版社的邀请下，傅瓒用大半年时间撰写了《电视游戏一点通》，这本书的内容涵盖了游戏机发展史、主机游戏选购及使用维修、14款FC游戏、9款MD游戏的详尽攻略以及52款FC游戏秘技，以及600款游戏目录的星级评价——这种包含电子游戏方方面面的丰富内容，直接影响了以后正式的游戏书刊杂志。

30周年

制作者叙述FC的30年

『FC可谓是奇迹、或者说运气的结晶』

任天堂顾问

上村雅之

当时FC的开发责任人，现在既是任天堂的顾问，也在日本立命馆大学从事娱乐方面的研究。



30年前FC尚未诞生之际，该游戏机并未受到世人的过多关注。在京都的某个企业中悄悄降世的FC，究竟是以怎样的经纬开发、期间又经历了多少波折磨难？这里就让开发FC的责任人来为大家揭秘。

梦幻游戏机的开发

——首先请谈谈FC迎来30周年的感想。

上村雅之（以下简称“上村”）：第一个感想就是，在开发当时万万想不到今天能有这样的采访（笑）。其实我自己都忘了30周年这回事儿了，多蒙其他人提醒才想起来FC今年30岁了。

——原来如此（笑）。那么还是归本溯源，按时间线向您请教。虽然这可能是个老生常谈的问题了，不过我还是想问一下开发FC的契机是什么？

上村：对于契机有很多种看待方式，而我认为的契机是当时的国际CES家电展会。当年任天堂带着“电子游戏6”和“电子游戏15”两款产品参展，美国玩具厂商Coleco也带着自家的游戏机Coleco Vision，这正是游戏机的起步时期。不过我们自己并不认为那就是正统的游戏机了，而只把它们当成细枝末节的技术，抱有一层兴趣而已。

——原来如此。即是说在参加CES时，只不过是作为研究项目来推进游戏方面的工作。

上村：我们的确都是这样想的，但当时的山内溥社长有意向将其抬高到商业层面。在其叮嘱下，我和竹田玄洋专务便开始正式着手了。就像我之前说的那样，我们自己并没有想到要制作一款游戏机，在初期也没有明确的构建蓝图，有点梦幻。

多个奇迹重叠下的CPU和PPU

——上村先生是如何接到开发FC的命令的呢？

上村： 现在想起来，CES应该算是伏笔。某一天，山内社长把我叫出来，让我制作一款“能在家里的电视上玩街机游戏的设备”。当时街机版的《大金刚》很红，山内社长的目的应该是想让消费者在家里玩到本作吧。不过任天堂本来只是一家花札厂，后来才涉足玩具界，如果不做第一个吃螃蟹的人，产品的商业价值便不会很高。基于这种想法，我觉得山内社长的要求还是很具有难度的。

——突然被下达这种命令，应该不会那么轻松地实现吧。

上村： 可不嘛，当时都走投无路了（笑）。难度最高的是制作CPU等部件的半导体，尽管可以选择现有产品，但任天堂是一家很钻牛角尖的公司，不喜欢模仿别人（苦笑）。于是我们遍寻各大厂家，期望能找到符合我们要求的东西，衡量的标准就是——可以原汁原味地玩街机版《大金刚》。

——多款游戏中为什么惟独执着于《大金刚》呢？

上村： 当时我们也做了一款叫《雷达大作战》的游戏，但很不甘心的是，这款游戏完全不如宫本茂先生和横井军平先生领衔开发的《大金刚》有趣（笑）。于是我认为，接下来要制作的家用机必须要具备《大金刚》的画面素质。作出这个决定还算轻巧，但硬件厂商却以无法实现为由拒绝了我们。我正准备去找前公司夏普商谈，但山内社长却授意说不要找夏普。

——这就是所谓的“委托网”……

上村： 是的（笑）。当时夏普正在帮我们生产Game & Watch，如果因为新产品分身乏术，反而影响了既有业务。就在四面碰壁之际，理光（Ricoh）找到我们，说他们拥有当时最先进的设备，让我们过去看看。等过去以后才发现，以前共同开发“电子游戏6”的小组就在这家公司。

——（惊讶）是整个小组吗？

上村： 是的，一人不少。我向他们表达了制作能再现《大金刚》画面的游戏机的意向，大家均斗志高昂，且前所未有地意气相投。一年后，足以支持《大金刚》画面的CPU“RP2A03”和PPU“2C02”就做好了。

——多亏跟这个小组重逢了，是这么回事吧。

上村： 与其说奇迹，到不如说是运气。一来我们有充分的时间进行各种研究，二来我们与理光合作，三来是以《大金刚》为目标，就连当时任天堂热心于贩卖Game & Watch、因此没过分催促我们加快进度都是个中原因呢。没有充足的时间，再怎么忙都只能做出妥协性的商品。

——多种要因叠加在一起的结果。

上村： 最终，我们与该小组的合作一直持续到SFC，不过这是另外一个话题了（笑）。

开发者亲自为附近的用户进行售后服务

——社内对完成品的评价如何？

上村： 简直没有评价的空闲时间（笑）。完成以后必须立即投入量产，而当时FC是规格相当高的家用玩具，量产难度很高。不过任天堂拥有花札和扑克的工厂，知道大量生产的诀窍。在当时，一般的老牌厂商对游戏机这种牛鬼蛇神的玩意会秉持排斥态度，但任天堂的员工却是只要看到有趣的东西就按捺不住热情的人。

——那么量产工作进行得是否顺利呢？

上村： 是的，在高水准的技术力支持下得以



迅速量产，任天堂的企业土壤非常适合培养员工对趣味性的向往之情。

——这之后就平稳地迎接正式发售，并且渐渐走上大红大紫的道路。

上村：发售当时遇到了各种困难，毕竟是第一次的挑战，很多突发情况都不在事前的预料之内。当时对这些麻烦都予以了适当处理，并在调试期间发现了一些必须改良的错误。说实在的，当时真不觉得FC大红大紫了（苦笑）。

——那么上村先生是从何时才意识到产品得到市场的认同呢?

上村：嗯……当时发生了这么一件事，《超级马里奥》发售前，Hudson和Namco加入了第三方阵营，当时FC卖了将近300万台吧。而那个时候的玩具最高销售记录正好是300万，一旦超过该数字，就可谓进入了未知的领域。那时候我住在大阪一座可住1000人的高层公寓里，如果某件玩具能卖过100万，那么我们那栋大楼里就能有一户持有该玩具了，于是直到我看到这栋大楼里的人家也有FC后，才觉得FC卖得真不错。当FC出现问题时，附近的孩子会找到我说“叔叔，你们造的游戏机在俺家电视上显示不出画面”，于是我还要去人家里帮助修理调试（笑）。

——开发者亲自登门吗?

上村：是的，一些接线问题、屏幕显示问题等等。

——不过是谁走漏了您就是开发者的消息呢?

上村：实际上是我家的孩子参与了FC的试玩，然后去学校里广播了一番，这种事情在今天看来简直难以相信（苦笑）。找我去维修的孩子实在太多，说实话有点影响我的生活，不过这也正是商品大卖的标志嘛（笑）。

“FC是一台引发我们百般思索的机器。”

当BUG不再是BUG时

——对于1985年的《超级马里奥兄弟》风暴，您有什么看法?

上村：山内社长对我说游戏“卖得异常多”，这种遣词是很难从山内社长嘴里听到的，但我还是懵懵懂懂地没有实感（笑）。营业部的同事也对我说游戏销量高得异常，我开始觉得好像发生什么大事了。

——您自己并没有太多实感呢（笑）。《超级马里奥兄弟》的画面素质在当时堪称超级美丽，这是之前就已经预想到的吗?

上村：是的，在最初的设计阶段就打算实现这样的画面。FC是个需要十足的工夫才能完美驾驭的平台，正是有了《大金刚》等游戏的移植经验，才实现了《超级马里奥》的效果。这正是FC值得游戏开发者去钻研的地



方，通过征服未知的硬件平台，来发现实现各种效果的开发乐趣。

——听起来跟攻略游戏相近的感觉。

上村： 没错，正是这样。按照原来的做法行不通，换一种技术就能实现。从不好的角度来说，这是硬件BUG，但也有很多不将其视为BUG，用于游戏开发的人，当时还是学生的岩田聪现任社长就是这种技术的拥有者之一。

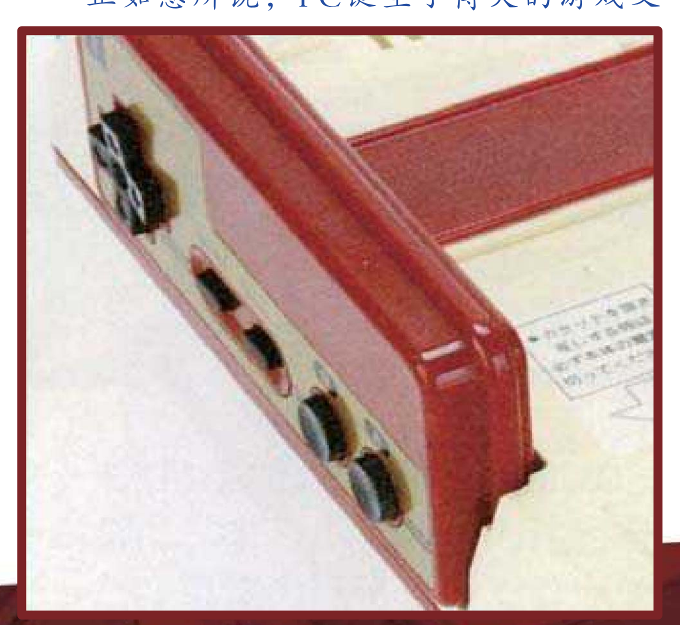
——这情况对于开发者来说究竟是值得欣慰，还是焦头烂额呢？

上村： 我很高兴广大开发者能发掘FC的机能，但同时也很担心会出现恶性BUG。随着FC的逐步普及，消费者也不再抱怨BUG了。他们会以报告书而非投诉信的方式将常理下不可能出现的情况告诉我们，这就被游戏杂志刊登在“秘技”栏目里。虽然不是出于开发商的意愿，但BUG并没有影响到游戏流程，反倒让玩家觉得很有趣。

——比如通过特殊操作增加机体的剩余生命数，这样的BUG的确让人高兴啊。

上村： 是啊，这也出乎我的意料之外。另外还有一件预想外的情况，就是起初我对FC是有些惴惴不安的，毕竟我见证了Game & Watch的走红，所以认为像FC这样必须连接电视才能玩的游戏机是有着先天不足的，但事实证明我的担心颇为多余，因为电视是可以供大家一起看的装置，这样就算是一个人玩着FC，也能把乐趣展现给其他看着屏幕的人，这是非常便利的。我认为，“让大家一起看”是家用机所要担负的传播游戏文化的职责。

——正如您所说，FC诞生了博大的游戏文化，即便到今天，玩家还在用模拟器一类的工具玩着FC游戏，您对于这种情况持何看法？





上村： 我觉得这是件好事。大学里有专门研究数据保存和压缩的课题，文化厅也对动画、漫画和游戏予以保存，我在此反问一句，你觉得为什么要这么做？

——啊？这个嘛……我想应该不单单是想玩这个游戏吧？

上村： 这么说其实也没问题。以下是我个人的看法，我认为在以往的历史中，“玩乐”这项活动是基本很少流于记载的。就算有娱乐道具传到今天，娱乐的方法却是口耳相传。因为玩法没有被记录，所以我们即便在四五千年前的印度文明遗迹里找到了玩具，却不知道怎么玩。

——原来如此。

上村： 现在呢，人与人之间交流着各种娱乐方式，但对过去未被记录的东西一无所知。可是电子游戏是被包装起来的玩具，所以年轻人们不用教也知道玩法，知道敌人的出现时机，他们还能推测当时玩家在玩游戏时的心情。

——将规则和玩具融为一体，这让现代人能对当时的玩家作出合理想象。

上村： 是啊。娱乐的文化博大精深，将娱乐包装起来流传给后世，是娱乐历史上首次实现的大事。这样记录下游戏制作者当时的感觉，对于游戏历史而言也是相当宝贵的存在。

上村先生眼里的FC

——上村先生对任天堂现在的游戏机有何感想?

上村：非常羡慕，说实话连我都也想参与开发。现在游戏机的多种传感器是游戏之福，FC时代的高挑战性的输入设备，在今天看来是平常得不能再平常了。

——那么请教最后一个问题，对于上村先生来说，FC有着何种意义呢?

上村：这是一件让我百感交集的东西。原先我只是一名普通雇员，通过与玩具的邂逅，思考过各种各样的东西。现在我正与心理学的专家们共同研究“人为什么要玩电子游戏”这一课题，促使我产生这种想法的正是FC。FC既是我要去感谢的对象，也是我这一生中最棘手的对手，直到现在还没人能解释它为什么大卖（笑）。庇其福荫，它似乎还将带领我继续思索下去。

直击制作者

如今想要了解的FC秘密

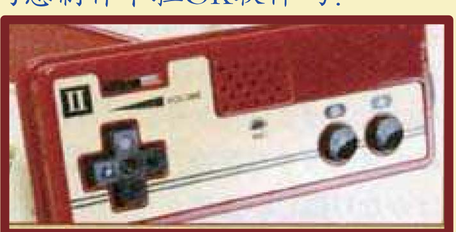
FC的机能和设计是如何决定的?在过去的30年里，该话题引起了无数臆测和传言，几乎成为了一种都市传说。在这些传言中，我们精选了4个话题，让上村先生来为我们揭开个中奥秘。

FC的二代手柄为何会有麦克风?

上村：那是用来实现卡拉OK功能的，不过作为卡拉OK来说，它的性能又偏低了。

——当时是构想制作卡拉OK软件吗?

上村：是的，大家从电视里听到自己的声音是件很不错的事情吧?当时加入该硬件仅仅是出于这种考虑。但是负责人对该手柄又做了小小的改动，让麦克风输入的声音对游戏软件产生影响，这使得《救难直升机》等游戏中出现了声音相关的秘技。



决定FC主机颜色的人是谁?

上村：颜色是山内社长按照自己的喜好决定的，这跟社长当时的围巾颜色相同。

——过去的传闻说那是因为胭脂红涂料的价格比较便宜。

上村：这真是太失礼了（笑）。FC的材料在当时相当精良，基板的价格也很高。跟以往的玩具比起来，FC的材料之昂贵堪比家用电器。不过其外观相比家电还有较大差距，让人感觉不出其成本，所以才有了便宜涂料的说法。

采用树脂圆按键而非方块状按键的理由

上村：方块形状的按键有时按下去以后会卡住弹不出来。当玩家按键力度过大时，按键的受力并非从正上方至下，而是从一侧由下往上，导致了这种情况。FC的手柄采用了Game & Watch的《大金刚》所采用的十字键，不过玩Game & Watch时，屏幕和按键都留在玩家的视野里，不会出现按偏的情况。在玩FC时，玩家要抬头看着屏幕，所以



会出现A键B键按偏的情况。

——自从换了圆形按键后，就没有按键下陷的情况了吗?

上村： 圆形按键的材质是树脂，而且没有棱角，很难陷下去弹不起来。这是制作工厂的主意，毕竟圆形的按键不会影响指令输入。

——当时在店铺的显眼处还到处卖圆形配件呢。

上村： 店头卖玩具配件的情况确实不多见（笑）。

游戏死机时吹吹卡带或插槽，这是开发者官方承认的方法吗?

上村： 不，这是我们完全没想到的处理方法（笑）。我们最担心的是插槽部分出现接触不良，不过卡带的插拔自然地起到清洁功效。当插槽上积攒了灰尘，玩家们都以吹气的方式帮忙打扫（笑）。

——这真是意料之外的好结果啊（笑）。

上村： 不过吹气总会带进去唾沫，所以并不推荐（苦笑）。

众小编谈FC

胧月

FC是我的第一台游戏机，在购买之前，父亲曾向同事借来雅达利给我玩，尝到甜头的我便梦想能有一台自己的机器。很清楚地记得那时小学三年级，在跟家人约好“学习成绩不能下降”、“非寒暑假不得开机”后，父亲抱回来一台并非FC正牌机的“小林通”，就和国内大部分的仿制品一样，该机器可以插“黄卡”，而将近200元的主机+一盘卡带，在当时也是一笔不小的支出。相比以后我拥有的SS、DC、PS2以及各种掌机，坦白说FC带来的纯粹游戏乐趣并不算太多，不过其牵系的亲情和友情都凝聚成了朦胧悠久的童年回忆。以下回忆两件事。

童年时住的是父亲的公司宿舍，但并非楼房，而是像四合院的三排平房，十几户人家围成“匚”字。一到晚上的用电高峰，家家都要面临电压不稳的问题，反映到我家的FC上，就是游戏画面上显示出一块明显的扭曲地带，并匀速地从下至上刷屏。为解决这一问题，父亲去问了电工朋友，得知可以买一种叫“电子镇流器”的东西来稳定电压。买回来后又烦恼该镇流器究竟是给电视插头用，还是给FC插头用，依次尝试后，发现原来是要给FC用，游戏画面平如镜面、纹丝不动了。

虽然买回了FC，但从约定上可以反映出父母实际上对游戏机仍是排斥态度。我平时与朋友最喜欢玩的《魂斗罗》、《忍者神龟》、《热血》等打斗类游戏在他们眼里是无趣的，直到四年级的暑假我跟同学借来一盘内置桌球游戏的卡带，一向不苟言笑的父亲在眉宇间展现出对于这款游戏的兴趣。我一见有戏，便软磨硬泡地邀请父亲一起玩。勉强板着一张脸的父亲在几回合拉锯战后，终于表现得很不情愿地拿起手柄。之后我们经常为一局胜负争得不可开交，彼此挖苦一番再战下盘，甚至连最火的暑期电视剧到点了也懒得换频道。自从长大成人一直到现在，父亲和我不再像童年时那样尊卑分明，每件事都平等地交流，这让我很舒适，但只有在那年暑假拿起手柄时，两人才像忘年之交。

乌冬

小学的时候哪敢和父母提游戏机，只好以练习打字为借口让父母买了台小霸王学习机，当然主要目的还是玩游戏。起初问朋友借来的卡带不敢明着玩，只有在父母上班的时候才敢拿出来打，等父母一下班就切换回打字的画面装装样子，不过后来有一次露陷后父母也没说什么，也就堂而皇之地打了，而且最后还把父母也拉入坑。父母最喜欢玩的就是《坦克大战》，父亲甚至还把游戏打通了，结果发现又从第一关开始。后来买了自己的卡带后有一款叫《神鹰一号》的飞行射击游戏也是让父母玩得不亦乐乎，经常霸着双打把我晾一边，学习机也就彻底变成游戏机了。

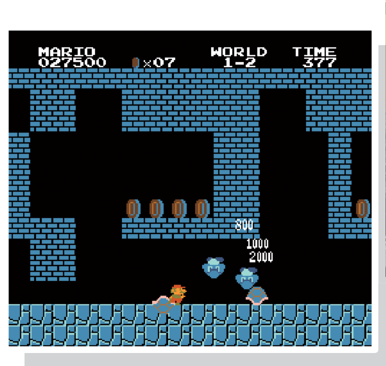
阿鲁

本人接触游戏的时间可以说非常早，在上托儿所的时候（三四岁的样子）就曾在父亲的带领下在街边的租书屋里玩《打野鸭》，依稀记得当时还是按玩的次数收费（后来包机房都是按小时收费了），两毛钱玩一次的消费在当时来说不算低，而本人硬是从几乎打不着鸭子的菜鸟练就成为了百发百中的大虾，当然父亲的钱包也因此干瘪了下来，而本人也算是从此踏上了游戏这条道路。

随着时间的流逝，接触到的游戏也逐渐多了起来，当然在那个百废待兴的年代里，能玩到也仅限于FC，于是什么《魂斗罗》、《超级玛丽》之类的经典作品，就在咱的不懈努力下给彻底攻克了，当然这里最要感谢的是父亲，没有他的资助我是不可能这么早接触到游戏这一领域，也许也就没有了今天的阿鲁。

后来随着山寨FC的泛滥，这台经典主机（或山寨主机）在国内的流行程度已经达到了巅峰，而本人则在小学二年级时拥有了人生第一台山寨FC。虽说是有了主机，但卡带是个老大难问题，由于本人小时候没啥零用钱导致根本没办法购入喜欢的游戏，而随主机一起购入的几张卡带又由于游戏太经典，几乎到了人手一张的地步，因此小伙伴们也不愿意跟我换着玩，这直接导致很长一段时间里我家的机器成为了父亲玩麻将游戏的专用机……直到后来父亲从单位的同事那里借到一盘《三国志Ⅱ 霸王的大陆》才让我重新开始霸占起了游戏机，同时也让我了解到原来游戏还能做成这样，虽说都是一堆看不懂的蝌蚪文，但愣是靠看图猜意思加上死记硬背搞懂了每个指令的含义，奋战了一个又一个假期，艰难地一次又一次统一全国，也许从那个时候开始我就开始对所谓的“智力游戏”有了好感。

然后……就没有然后了，小学五年级我家就开店啦，从此就告别了FC时代，跨入了SFC的行列。







白菜

相信以前也在各个栏目里偶尔提到过，我的FC时代是和老爸一起度过的。当时我还小，有没有上小学都记不太清楚了，只记得跟着老爸到某个朋友家里去玩，在那里第一次看到了FC。画面绚丽，音效动听，《魂斗罗》第一关的绿色丛林和《双截龙Ⅱ》的完美打击感都给当时的我留下了很深刻的印象。当然别人的东西再好也不是自己的，但我老爸也是个老玩家了，没过几天就去抱了一台FC（山寨版）回来。

之后的日子可就好玩了，咱家一老一少玩起游戏来没啥分寸，看得老妈直叹气。《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》、《忍者神龟》都是父子俩齐上阵打通关的，遇到难关还要互相商量应该采取的战术。协力游戏如法炮制，两个人还都有自己拿手的单人游戏，例如老爸超级擅长初代《恶魔城》，当时还小的我对于这种稍稍恐怖的游戏有点不敢玩，但光是看着老爸闯关，都学到了完美的通关技术；另外还有《马里奥医生》，当时我对方块消除游戏没啥兴趣，于是老爸总是等我睡觉后再开始玩，导致很长一段时间内，催我进入梦乡的音乐就是洗脑循环BGM和药丸掉落的音效。而我则是打通了被誉为系列最高难度的初代《洛克人》，以及当时无限循环关卡卡住无数玩家的《火之鸟》。随着日子渐增，家里的游戏卡带也越来越多，偶尔还会和邻居交换，于是我打通的游戏也越来越多。不过老爸的爱好似乎没有这样发展开来，直到FC尘封起来为止，他玩得最多的游戏也依然是《俄罗斯方块》和《马里奥医生》。

那段时间FC真的很流行，于是我的回忆也没有局限在自己家里。表哥表姐家里均有购置，表姐是典型的轻度玩家，在她家里就玩玩《米老鼠》这种卡通风格的游戏；而表哥当时可是典型的“智力游戏”玩家，《吞食天地》、《霸王的大陆》、《最终幻想》和《勇者斗恶龙》都是我看着他玩的，虽然当时还小的我是一点也看不出密密麻麻的字的乐趣所在。

顺便一说，当时我周围的小伙伴没有一个人喜欢玩《超级马里奥》。

苍穹

FC对我而言是意义重大的一台主机，不但是它带我进入了游戏的领域，个人“职业生涯”的第一篇攻略也正是FC游戏（初中时代写的，仅在同学间流传）。虽然那个纯真的游戏年代已经逝去，但8位风格的画面和音乐时至今日仍能令我感动不已。其实FC三十周年之前我就查阅了不少资料，在其中更是发现了几款当年错过、很想填补一下的作品。作为一个“怀旧派”的玩家，我始终认为真正的好游戏是不会因主机世代的交替而被埋没的，套用“经典主题乐园”的标语——好游戏永远不过时！

半夏

家里的第一台FC是父亲在日本工作的发小送的，一到周末全家就会坐在一起打游戏，《炸弹人》、《俄罗斯方块》、《坦克大战》这些都是我爸的拿手游戏，那时候的他们比我还像小孩子，经常把我赶去睡觉之后自己玩通宵，一台小小的红白机带给我们家很多欢声笑语，真的想有机会再和他们一起打游戏啊。

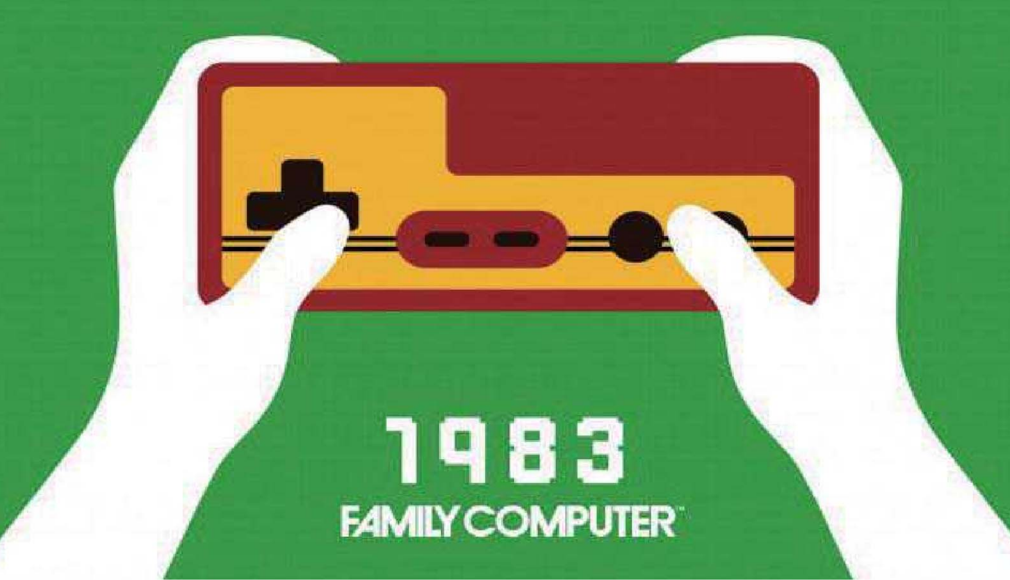
马修

初二时候，老爸以给我和姐姐放松的名义买回来一台“黑金刚”牌的FC（山寨胜天兼容机的“寨中寨”），游戏是一盘八合一，绝无重复但都是《大金刚》、《大力水手》、《小蜜蜂》等首发系列，《魂斗罗》、《赤影战士》这些都后来才接触到。印象深刻的是有次老妈拿那盘八合一跟她同事换回个只有一款游戏的《绿色兵团》，那张卡比我的黄卡小了差不多一半，做工更是严丝合缝，游戏里把地雷炸掉还出现了地道……多年以后才知道，那盘《绿色兵团》就是正版卡！而现在回想FC，那种仅用半个多小时通关却让人感觉经历了好多好多的感觉都非常怀念。

而家里的游戏机虽然是以我和姐姐的名义买的，但我没多久升了初三，姐姐也不久就去外地读大学了，所以游戏机主要还是老爸在玩，在经历了众多游戏的历练筛选后，老爸喜欢上了《坦克大战》，节假日叔叔一家来后必定邀上叔叔双打《坦克大战》，后来“黑金刚”坏了还买个小霸王老哥俩继续战，即便我把3DS、PSP等掌机带回家给老爸演示现在游戏的种种，也不能改变老爸对《坦克大战》的执着……而且嫌我水平太差、经常在关键时候被干掉导致被端了老窝，所以不带我玩，哪怕一年回家一次也不带（TT）。

说实话，这篇专题企划写得非常累，因为30年已经很遥远了，遥远带来的结果有二：一是之前的两个十年都不乏纪念性质的文章，无论是1994年邱兆龙前辈在《电子游戏软件》上连载的《这里的十年》，还是后来《游戏机实用技术》和《游戏人》上刊载的有关FC和任天堂的文章，都很多，想与前人不同需要大动脑筋；二是资料虽众多但传言野史更多，筛选信息的工作量成为撰写该篇专题的最大工作量。不过能在FC三十周年的日子为这位带自己进入游戏世界的老朋友撰写专题，倒也觉得没愧于在FC游戏陪伴下的中学生活，再累也值了——FC，生日快乐！

THE 30TH ANNIVERSARY



《苍翼异闻录 代码：新生》关键词解析与剧情概要

文 イケ剑 编 胧月

《苍翼默示录》是由著名格斗游戏制作公司Arc System Works打造的格斗游戏系列，以华丽的画面、精美的人设、跨越FTG普遍剧情薄弱问题和亲民的系统，吸引了不少FTG玩家甚至是其他玩家群体。系列在大受好评后还推出了小说、漫画、广播剧等衍生作品来完善整个剧情体系，今年十月更将动画化登上电视荧幕，由此可见其优秀程度。“《苍翼默示录》系列”在今年确认动画化和十月发售全新作《苍翼默示录 刻之幻影》后，厂商趁着这股热潮推出了《苍翼默示录》的外传性质作品——《苍翼异闻录 代码：新生》。该作品和《苍翼默示录》本传不同，是一款文字冒险类的游戏，但是剧情上和《苍翼默示录》系列紧密联系，制作人森利道还表示在玩过本作后能对十月发售的《苍翼默示录 刻之幻影》的剧情有更好的理解。笔者在下面的文章中为读者们整理出了《苍翼异闻录 代码：新生》的世界观和与《苍翼默示录》的联系部分，让大家可以清楚地理解本作的故事。

注意：本文涉及到剧透部分，请还没通关并打算玩本作的读者慎重阅读。

关键词解析

【黑色魔兽】

在神话时代，被苍之巫女镇压的破坏化身。它从地底深处出现，传闻有着把这个世上的一切都吞噬掉的能力。黑色魔兽有着漆黑的巨大身躯，八个蛇状的头，如



同熔岩一般的身体纹路，口中燃烧的火焰如同灼热的太阳般可怕。

黑色魔兽同时也是《苍翼默示录》本篇系列登场过的、被六英雄讨伐的怪物，现有一部分力量体现在《苍翼默示录》男主角拉格纳的身上，但是《苍翼异闻录》里的黑色魔兽似乎与《苍翼默示录》那只并无直接关系。

【苍】

贯穿《苍翼默示录》整个系列的关键词。“苍”是这个世界的理，全知全能之力，可以说获得了苍就可以成为近似神的存在。传闻一个名为“境界”的空间里存在着苍的根源。

【魔素】

空气中微量漂浮的特殊粒子。魔术师与阴阳师驱使法术的时候都是依靠这些粒子，D患者运用“drive”能力时也是使用魔素。实际原理也还没被解释出来，也有一种说法是所有的生命都由魔素构成。

（注：《苍翼默示录》本篇也存在同样的概念，在本篇中因为黑色魔兽喷出的魔素浓度太高导致地面的生物已经无法生存，人类发明了空中阶层都市搬迁到上空生活。）

【境界】

包含着无限魔素与能源的空间，作为一个异次元与现实世界连接着，其全貌仍然被谜团重重包围。

【新横崎市】

新横崎市是本次游戏的主要舞台，也是主角篝橙八所生活的城市，所有事件都发生在这里。《苍翼异闻录》是在《苍翼默示录》本篇时间轴的150年前，也是《苍翼默示录》小说前传暗黑大战时期的50年前。在这个时间段里，日本这个国家还是存在的，因此大家看到在游戏里的场景和《苍翼默示录》不同，是接近现代化的风格。

【TOi】

全名Technology Of interest，年轻人之间流行的情报搜集系统。可以解析使用者感兴趣的情报信息，并自动从网络上搜集相关信息。开发者是被称为TC的谜之人物。

TOi是推进游戏的主要系统，也是本作的卖点之一，实际效果就是打开微博阅读的感觉，当玩家和攻略角色阅读到相同信息，故事走向就会偏向该名角色。游戏会在二周目开启能观看到哪位人物阅读过什么信息的功能，以方便攻略自己喜爱的角色。

（注：TC与《苍翼默示录》本篇中出现、管理高天原系统的其中一人同名。）



【绵津见集体失踪事件】

“绵津见”是主角所生活的新横崎市里的一个区域，这个事件发生在《苍翼异闻录》本篇故事的十年前。在绵津见的某个研究所里突然刮起了漆黑的飓风，被这股风席卷到的人全都神秘失踪，偌大的区域里只有不到1%的人幸存下来，主角篝橙八便是其中一人。绵津见在事件发生后已成为闭锁特区，由于人烟稀少成为了各种不良少年的出没地点。

研究所的上位组织名叫情报观测器研究开发机构，其读法与《苍翼默示录》本篇的高天原相同。

【D患者】

正式名称是“drive患者”。感染这个病的人体表会出现结晶状的物体“水晶”，并变得能使用特异能力。发病率为一万分之一的程度，患者被名为御剑机关的组织保护、管理和治疗。

然而使用能力是有代价的，当发动能力的时候患者的精神污染也会加强。发病的阶段分为phase0到6总共七个阶段，当达到phase4的时候患者已经带有相当危险的攻击性，是要马上限制其行动的等级。当患者达到phase6的时候就会力量暴走而自行消灭。

其实D患者很早就存在了，但是在“绵津见集团消失事件”出现后数量爆发性地增多。

drive正是《苍翼默示录》游戏本篇的游戏系统之一，每个角色都拥有名叫“drive”的特殊能力用以战斗。



【连续死亡事件】

新横崎市近期发生的谜之事件。被害者的尸体都以奇怪的姿态被发现。

【御剑机关】

保护和研究D患者的机关。拥有高度的情报操作和收集能力，还拥有对抗D患者的战斗能力。因为和政府关联，拥有相当大的发言力和执行力。

【伊夏娜岛、魔导协会】

伊夏娜岛是一座孤岛，亦是大多数魔术师的故乡、魔导协会根据地。具体的场所、人口数量都十分神秘。

魔导协会则是为了探求魔术而出现的组织。极端讨厌人才和知识的流出，因此魔术师要从伊夏娜岛出去必须经过100个以上的手续，还要经过上层部的同意。上层会对外部与其为敌的势力进行铲除。主人公之一天之矛坂冥的家族就是受到魔导协会的迫害而没落。

魔导协会于《苍翼默示录》前传小说里首次登场。

【十圣】

“十圣”是伊夏娜岛的魔术师的最高级别称号，也是许多魔术师想要追求的名誉。不过事实上，凭借自身真正实力成为十圣的似乎是少数派，这点也证明了魔导协会上层部的腐败不堪。

成为十圣的魔术师会被授予数字名的称号。在《苍翼默示录》中登场的十圣以英文数字作为称号，而《苍翼异闻录》本篇的十圣则是以德文数字作为称号。

苍翼异闻录 代码：新生

以下是笔者整理的《苍翼异闻录》真结局线——ES线整个路线的大致剧情，让大家对游戏有一个整体了解。

周围能听到的只有红色的警报声，当意识慢慢清醒的时候，眼前出现了一个金发碧眼的陌生孩子。



“请将……保护好。”

眼前出现一个女人的身影，她的话语如同温柔的叮咛一般，可惜少年怎么也回忆不起她的样貌。

就这样，篝橙八从莫名其妙的梦中清醒过来，还没等深思这个梦的意义，便和青梅竹马的姬鹤、好友瓶割晃交谈起来。

一如既往平淡休闲的日常。直到很久以后橙八才醒悟到，这个梦才是一切的开端。

篝橙八居住在青梅竹马姬鹤的家中，和两姐妹一起生活，他性格温驯，爱好看新闻、盆栽、和平。不喜欢看人受伤，不好斗的程度可以说是达到了病态。

一天，放学后准备去打工的橙八在绵津见的残骸封锁地区听到了奇妙的铃声，并遭到了一名浑身是伤的陌生大叔的袭击。完全没有理解状况的橙八一时不知所措，在千钧一发之际一位奇妙的女孩ES救下了他。

ES随橙八回到了住处，紧接着自称御剑机关新横崎第七支部研究所的所长鹈丸总一郎和阴阳师天之矛坂冥也来到橙八的家中，他们说明了袭击橙八的大叔是“D患者”。总一郎说自己工作的目的是为了控制D患者的数量，而救下橙八的少女ES更是其中重要的战斗要员。经过一番商讨。ES被命令监视并保护橙八。







保护可以理解，但为何要监视自己？对此橙八得到的解释是，在遭到袭击之前，他所听到的奇妙铃声实际上是只有D患者才能听到的特殊声音。但是橙八却没有任何患病的症状，而且普通D患者能感知到铃音的距离只有10米，而橙八却能听到300米以内的范围，这一特殊能力让总一郎希望橙八协助他们寻找其他隐藏起来的D患者。

橙八思考良久总算答应了总一郎的要求，除了好管闲事等性格因素影响外，最重要的还是总一郎已经调查出来的——十年前“绵津见事件”里出事的研究所的负责人,正是橙八的母亲篝凉子。而D患者也在“绵津见事件”后急剧增多。

篝橙八隐隐约约认为作为儿子的自己多少要对此事负上一点责任，于是和ES组成搭档，开始寻找并拘束D患者的行动。

在这个行动的过程中，橙八得到了天之矛坂冥的帮助，再加上一直跟在身边的ES，工作的进展可说十分顺利。

很快，橙八和ES就遇见了第二个D患者，两方交战期间D患者却对橙八说出了意外的话：“你拿着魔导书吗？”

D患者表示要抢夺魔导书，对两人发动了更加猛烈的攻势。在危急情况下，两人得到了一名金发少女的帮助，成功制服了敌人。

金发少女是名为久音的魔术师，隶属于魔导协会的精英分子。三人逼问D患者时，他透露出了指使他抢夺魔导书的是一名白发男子，众人还想继续追问的时候，D患者的症状却加深，陷入精神混乱的状态。此时闪过一道壮硕的身影一击打飞D患者，久音认出了来者的身分——十圣之

一，迪瑞。在遇见迪瑞的同时，久音表明了自己的目的——受魔导协会的指示，带叛变的十圣回伊夏娜岛，为了对抗比自己实力更强的十圣，久音获得了使用封印宝枪・十六夜的许可。

紧接着另外一名十圣亚哈特也出现，对话中也得知了第三位十圣杰克斯的存在。凭橙八三人现在的实力无法阻止两名十圣的行动，只能眼睁睁地看着他们离开。

这时候，橙八通过感应和十圣杰克斯视线交汇，紧接着头疼而昏倒。

醒来后已经回到家里，久音称自己为了追着背叛的三名十圣而来到日本，同时也表示出了对橙八的特殊能力感兴趣的态度，于是她决定暂时居住在姬鹤的家中，和橙八等人组成协力关系。

另一方，发狂的D患者被突然出现的撕裂者吞噬掉了已经发黑的水晶，迪瑞看中了撕裂者的实力而委托了他某件有关于篝橙八的任务……

第二天晚上，橙八、冥和ES一同调查“连续死亡事件”，这时候三人和撕裂者正面交锋，在这里也可以得知其实连续死亡事件的真相就是撕裂者狩猎D患者，夺取他们的水晶。撕裂者同样对“橙八持有魔导书”的假说表现出兴趣，交战中一名叫复仇者的神秘男子插手ES和撕裂者的战斗，并表示撕裂者要由他亲手干掉，可最终还是让撕裂者逃走了。这一系列的事件让橙八持有魔导书的可能性逐步上升，尽管橙八自己仍然没有任何头绪。

久音则通过魔导协会的情报网调查出了敌人们口中所说的“魔导书”的情报，结论是魔导书与绵津见存在关系，这个关系名为“代码：胚胎”。



根据情报，“胚胎”是绵津见研究所、亦即橙八的母亲所制作的东西，和魔导书有着深切的联系。因为情报只能调查到这个地步，更多疑问的真相众人无从得知而陷入了沉思，暗处鵜丸总一郎却通过监听器听到了一切对话……看似他也是图谋着什么。

之后的几天比较平静，ES找到了自己喜欢吃的布丁，大家一起吃火锅，还去了游泳池玩耍。

没过多久，姬鹤家再次出现一名新的来访者，名为艾鲁斯，是久音在魔导协会的好友。艾鲁斯是为了传达魔导协会收回对久音下达的任务这条信息而来，但是久音无法放弃这次的任务，最大的原因是十圣叛变的主谋杰克斯正是自己的兄长。





为了放松心情众人一起逛街，在街道的甜品屋再次遭遇了十圣中的亚哈特，双方互相挑衅下久音和亚哈特发生了战斗，战斗途中差点波及了姬鹤，橙八则不顾自身安危要求ES保护姬鹤，亚哈特看到这种情景则一语道破橙八的心境“你在追求死亡。”

最终亚哈特还是撤退了，但是这次的战斗不单给橙八和久音造成了影响，橙八

的好友瓶割晃的心态也发生了变化，他憎恨着喜欢姬鹤、却在看到敌人攻击姬鹤时无所作为的自己，也嫉妒着拥有保护姬鹤力量的橙八。这样的心思被亚哈特察觉，为了逼出橙八体内的魔导书，亚哈特利用瓶割晃的心理把他变成了D患者，让他对橙八的敌对心理加重，这个时候亚哈特抓准时机袭击姬鹤家，让姬鹤陷入危机，这时候橙八和赶来救姬鹤的晃相遇，重视他人特别是至亲好友的橙八理所当然对好友晃的改变感到了惊慌。此时ES为了执行保护橙八的命令而想牺牲掉姬鹤的行为激怒了橙八和晃，症状开始加深的晃暂时撤退，ES和橙八也因此第一次处于对立的局面，ES对第一次和别人吵架感到措手无策。

一晚过去，橙八收到了晃的来信，内容是让橙八单独和他见面，为了解救晃，橙八决意与晃单独对峙。决斗中橙八体内的魔导书总算显示出了些许的力量，让橙八的眼睛变化为红瞳，而在橙八拼死的呼喊下，晃也终于恢复了自己的意识，硬是拆掉了控制自己的水晶。

送晃住院后橙八从久音处得知了ES其实是人造人的事实，并且应该每两天回去鹈丸总一郎那边调整身体机能，但是ES已经很长时间都没有接受调整了，鹈丸总一郎则表示自己有很多新玩具，没有调整ES的空闲，震惊的橙八正想追问详情时杰克斯出现对橙八说了意味深长的话：“你的愿望是什么？”。

十圣离开后一波未平一波又起，橙八又马上收到了撕裂者的挑战书，撕裂者掳走了橙八最为重视的青梅竹马——姬鹤日向，并挑衅橙八，终于在愤怒的支配下橙八解放了体内的魔导书——原初魔导书，平常温厚的少年此刻如同饥渴的野兽一般不分敌我吞噬了周围存在的所有魔素，撕裂者也因为超出预想的强大力量被狼狈击退。

紧急关头下ES救下了姬鹤，让橙八恢复了理智。通过这次的事件众人确认橙八体内存在的魔导书，真相也在一步步揭开。

根据天之矛坂一族传承下来的知识，橙八体内的魔导书展现出的正是黑色魔兽的力量，那是能吞噬一切的可怕存在，为了不让魔导书再次暴走，众人颇费心神。没料到鹈丸总一郎突然下达了抓捕橙八的命令，逃亡中已经杀掉撕裂者的复仇者出现，告诉橙八十年前绵津见事件的真相。十年前橙八的母亲篝凉子制作出了T系统，T系统能收集全人类的行动模式并经过解析来预测出人类将来会引起的问题，是一个类似“预测系统”的东西，而让T系统启动的核心就是胚胎，一切都是情报观测器研究开发机构很早就开始计划的阴谋，但十年前实验却出了问题导致绵津见事件发生。更甚，鹈丸总一郎也同样是该事件的生存者，他以御剑机关为后盾，治疗D患者为幌子，一直秘密为重建T系统计划而利用橙八他们。这样遏制人类自主性的独裁系统，橙八一行人又怎么能让这样的阴谋实现，ES决意违抗鹈丸总一郎的命令去帮助橙八，并且两人做好约定，万一橙八的魔导书暴走时就让ES亲手了结他。

在前往阻止鹈丸总一郎的路上众人打倒了迪瑞和亚哈特这两个强敌，最终到达研究所，然而鹈丸总一郎早就做好准备，拿出了新型人造人ES-N和ES交战，并要求橙八单独一人前往和他会面。知道ES已没有留下多少体力的橙八为了不连累她，决定孤身一人去见鹈丸总一郎。来到地下层的橙八发现了地面的巨大火炉，并且不出意外地中了鹈丸总一郎的陷阱。鹈丸总一郎暗藏了许多人造人用特殊武器制住橙八并想强行让他启动魔导书，原来魔导书是精炼胚胎的关键，十年前研究所会出意外是由于精炼胚胎失败而导致的暴走，那时候的鹈丸总一郎心怀不甘，就把事故全









部嫁祸给后来决心阻止T系统计划的篝凉子，没想到自己也被卷入事故而失去记忆。此时获得了橙八魔导书的帮助终于能精炼胚胎，愉悦的鹈丸总一郎把自己抓起来的胚胎——姬鹤日向的样子给橙八看，橙八也因此情绪失控解放了魔导书的力量，胚胎精炼成功，地面的火炉大门也打开。

但是鹈丸总一郎还没高兴完，却被飞来的剑刺穿了身体——十圣的杰克斯出现，他的目的是为了破坏会产生事象干涉从而导致世界发生轮回的胚胎。实际上世界因为胚胎暴走的影响已经轮回过好几次，杰克斯由于携带弑神剑草薙的原因免疫了事象干涉的影响而一直亲眼目睹世界的轮回，那和他盼望的世界不一样。这时候ES也收拾完外面的人造人赶到橙八身边，但是杰克斯过强的力量让ES瞬间落败，摔下了连接着境界的火炉。橙八悔恨自己什么也做不到的同时，他体内的另外一个人格——调停者也顺势觉醒，赋予他自由解放原初魔导书的力量，总算能控制魔导书的橙八拿起ES的剑和杰克斯打响最终之战。

摔入火炉里的ES和胚胎姬鹤见面，姬鹤把胚胎交托给了ES，希望她能去帮助橙八，同时让世界恢复正常。

ES接受了姬鹤的愿望，获得了胚胎的力量。眼睛也化为苍色的ES直接与境界里的天照接触，得到了一切知识。她告诉橙八要打倒杰克斯，必须回到轮回前的“起点事象”，打倒第一个D患者这个最初源头才有希望战胜杰克斯，ES把橙八送到了起点事象，橙八发现第一个D患者正是杰克斯，拥有魔导书力量的橙八轻松击败了他。

当一切都结束时，ES却告诉橙八她不能离开境界，因为胚胎会对现实世界产生影响，造成事象干涉，为了世界的稳定她必须要留守境界，橙八看着心意已决的ES终是无法阻止她，最后ES消除了所有人对她的记忆，橙八他们的生活也回到正常。

回到平凡生活的橙八看到姬鹤在超市里无意识买下的布丁时不禁落下了眼泪。

他虽然没有记忆，却深深地相信着，总有一天能和那个喜爱吃布丁的娇小女孩再次相遇。



便携领域

799元售价的“红米手机”出现了，这让原本沉寂了的国内手机厂商之间的气氛变得再次硝烟弥漫，尤其是魅族的降价策略更是针锋相对的公开叫板，无论如何，国产手机的价格必然会因此变得更加实惠，对消费者而言也算是好事一桩。

情报室

《植物大战僵尸2》激怒中国消费者



《植物大战僵尸2 奇妙时空之旅》是《植物大战僵尸》这款风靡全球的单机游戏的正统续作，早在7月10日，这款游戏就已经率先登陆了澳大利亚和新西兰地区的App Store，凭借国内各类游戏“工具”及汉化小组的帮助，不少中国玩家也同步感受到了这款游戏的魅力。

由上海宝开团队负责本地化制作的中文版《植物大战僵尸2》原定于7月18日正式进入中国区的App Store，但因未知原因延期，直至7月31日才正式在App store中提供下载，并在仅仅7个小时后迅速拿下中国区App Store免费榜第一的位置。

但没过多久，这款游戏便引发了中国消费者的愤怒，因为“本地化”的《植物大战僵尸2》并非简单汉化，还通过加大游戏难度、减少免费玩家可获得的游戏体验等方式逼迫中国消费者大量消费。例如在原版中，只要消耗1000金币即可购买（随购买数量价格递增）的能量豆被限制为只能通过内购（钻石）获得，且能量豆的数量由3格减少到了2格；原版通过部分关卡即可获得的植物被改为通过获取拼图（或天价金币）的方式才可获得；在原版中可消耗金币实现的触控能力也被修改成为了付费项目……总之，一款在国外完全不需要付费就能获得良好游戏体验的经典游戏，其中国版被改造为了一款不付费根本无法进行正常游戏的“平行作品”。有媒体称，原版游戏中仅有的6种付费植物只需108元人民币即可全部解锁，而“本地化”后，8种通过钻石解锁的植物的总价就高达256元人民币。

于是中国消费者自发地组织起来对App Store上的中文版《植物大战僵尸2》进行了恶评，大量1星评价迅速将这款游戏的总体评价拉低，截至目前本作的评价已经由开始的5星下滑至2星，并仍在不断跌落，成为免费版及畅销榜前30名中评分最低的游戏。

有业内人士分析，上海宝开急功近利的行为不仅伤害了中国消费者，也会引起母公

司EA的重视。在此之前，上海宝开凭借强大的吸金能力（内部前三）获得EA总部的认可，不仅未像其他地区一样将上海宝开并入中国EA moblie，甚至有内部人士称，“EA在接手PopCap（宝开）后对全球各个公司都进行了裁员，但上海的比例甚至小于《植物大战僵尸2》的真正制作方西雅图团队。”就在上个月，EA moblie将位于北京的分公司裁撤，总经理李天健已离职，只保留了部分发行部门、财务及法务人员，而因为《长城版植物大战僵尸》获利颇丰的上海宝开相对安然无恙，或许这才是上海宝开惹怒中国消费者却有恃无恐的真正原因。

联想为首，国有品牌手机出货量激增

市场研究机构Canalys最新发布的市场研究报告显示，由联想、宇龙酷派、华为、中兴、小米五厂商组成的“中国队”今年二季度占据了 20% 的智能手机全球市场份额，较去年同期提高5个百分点有余。



Worldwide smart phone shipments by vendor Q2 2013

Vendor	Q2 2012 shipments (million)	Q2 2013 shipments (million)	Growth
Total	158.3	238.1	50%
Samsung	48.9	75.6	55%
Apple	26.0	31.2	20%
Lenovo	4.9	11.3	131%
Yulong	3.4	10.8	216%
LG	5.5	10.7	93%
Others	69.5	98.4	42%

Source: Canalys estimates, © Canalys
Subject to rounding errors
Note: Where applicable, a vendor's shipment numbers exclude rebranded products for which they act as an ODM.

如图所示，联想以1130万的出货量成为“中国队”领队，仅落后于三星苹果位列世界第三；宇龙通信的智能手机业务增长最为耀眼，出货增长高达216%，总量已经微弱领先LG。苹果虽然以较大优势锁定亚军宝座，但iPhone的市场份额已然降至2009年一季度以来的最低水平。

对于智能手机行业的发展趋势，Canalys首席分析师兼副总裁Chris Jones认为，尽管高端市场还在不断增长，但低端市场才是毋庸置疑的爆炸性增长所在。由于二季度苹果的出货增长很大程度要归功于旧款iPhone 4和 iPhone 4S的销售，所以Jones认为这就是市场对廉价iPhone迫切需要的呼声。

Google和亚马逊推动Android平板迈入全高清时代

去年9月，亚马逊更新了平板电脑产品线，推出了Kindle Fire HD系列的 2 款产品。如今一年过去了，新的Kindle Fire马上要来了，这一次最大的改变很可能还是屏幕。



有网友在性能测试网站GFX Bench上发现了一款代号“Amazon KFAPWA”的设备，该设备搭载了Android 4.2.2系统，屏幕分辨率高达2560×1600，由此可推测这应该是亚马逊的新款平板。由于8.9英寸的那款比7英寸的分辨率更高，很可能这款设备就是新的Kindle Fire HD 8.9。另外，为了配合如此高分辨率的屏幕，产品采用了高通最新的旗舰

处理器，包含了Adreno 330的GPU，以及Snapdragon 800的CPU，该处理器是专门针对平板设计的，是目前性能最强的处理器之一。而且可以预见的是，更小屏幕的Kindle Fire HD 7将会采用1920×1200分辨率，从而拉开两者的差距。但处理器应该不会用高通的，更可能来自英伟达。

2560×1600分辨率的屏幕最早出现在Nexus 10上，但该机销量十分一般。从目前的市场竞争来看，亚马逊无论从价格还是产品都是在与 Nexus 7正面竞争。不久前谷歌发布的Nexus 7二代采用的是1920×1200的分辨率，亚马逊的跟进让两款最知名的Android平板迈入全高清时代，这将带动更多品牌加入屏幕大战。再加上谣言中拥有Retina屏幕iPad mini 2，高清屏幕的小尺寸平板正在爆发。

不过高清给Android平板带来的一个问题就是应用不适配，目前Nexus 7 二代上很多应用的图标就非常模糊，可以说如果没有巨大的市场需求，开发者一般是不愿意快速跟进新技术，结果就是屏幕看起来仍然不够高清。

Nexus 10的失利与高价有关，随着Nexus 7、Kindle Fire 采用全高清屏幕，全高清屏开始进入低价市场。相信用不了多久，更多的小品牌就会跟进，进一步提升Android平板的品质，这将给iPad带来更大的压力。

世嘉卡牌移植新作《战国大战 S》秋季上架



世嘉将在今年秋季推出一款以战国为题材的卡牌力作——《战国大战 S》，游戏届时将采用免费下载内购消费的盈利方式，在放出游戏预告视频时开发商还称，秋季只会推出iOS版本的《战国大战 S》，而Android 版的发售日期尚未确定，不过估计也不会太晚。



本作是广受好评的街机卡牌系列游戏《战国大战》的移植作，是以日本战国时代为游戏题材制作的3方实时战斗卡牌RPG。玩家作为一方大名与其他玩家一起携手问鼎天下之主。玩家可以通过完成各种任务强化武将卡牌，组成拥有个人特色的牌组。此外，游戏还有一个比较有趣的“合战”玩法，三个玩家分别代表三个阵营来进行一场阵地争夺战，在战斗的过程中还会穿插一些精心制作的战斗画面，看起来还是相当精彩的。

游戏卡牌设计由“《战国大战》系列”专属插画师进行设计，其华美程度绝对能令玩家满意。经过玩家投票，游戏登录奖励预定为：军神上杉谦信，喜爱日本战国题材的朋友们不要错过机会哦。

橘子像素力作《乱世之王》发售日确定

今年年初，开发商橘子像素（Orange Pixel）曾预告旗下的一款精品休闲游戏《乱世之王（Heroes of Loot）》会在今年的6月发布，不过左等右等还是没等来这

款别具一格的像素作品。就在前不久，终于传来了《乱世之王》的最新消息，该作已经确定将在9月12日登陆 iOS、Android、Blackberry OS10等平台。

本作的背景设定在伸手不见五指的地牢，玩家需要灵活运用跑位以及各种攻击手段来击杀敌人，最终抵达地牢的最底层将BOSS歼灭。值得一提的是，《乱世之王》是开发商为了纪念当年的FC经典游戏《铁手套》（Gauntlet）而开发的作品，除了带有《铁手套》的一些影子外，开发商还将少量的血腥和多人战斗等要素融入其中，而快节奏激战会带给你满满的刺激感，对像素感兴趣的朋友届时可不要错过。





周边屋

造型堪比珠宝首饰的可穿戴数码设备

如果你对便携设备的理解还停留在“掌机”、“手机”和“平板电脑”上，那么就有点跟不上时代了，因为在Google的智能眼镜和苹果的智能手表真正民用化之前，可穿戴数码设备已经出现在了不少人的生活中，这次的“周边屋”里，我们就来看看一些造型堪比珠宝首饰的可穿戴数码设备吧。

1 交互式电子手镯



这款采用了柔性OLED技术的智能手镯，可以通过蓝牙与智能手机连接，从而显示消息、来电号码或是音乐曲目名称，同时在待机时还能够显示漂亮的图像，起到装饰性的作用。虽然它目前仅处于概念阶段，但是出自意大利米兰设计师之手的这款产品，外观也充满了美感。

2 表达情绪的感应项链



这款由飞利浦设计的情绪感应项链，内置了多种先进的传感器，将佩戴者的生物信号通过导电性油墨和纺织品传输到设备上，可以对用户的情绪进行感知并显示出来，从而实现压力控制功能。

3 USB陶瓷项链



这款出自丹麦品牌设计师之手的U盘，采用了形色各异的

外形设计，并使用了高档陶瓷材质，让用户可以方便地将其作为项坠佩戴。它也内置了2GB的闪存，作为随身U盘是再适合不过的了。这款产品目前已经可以买到，售价为72美元。

4 微型投影手镯



这款概念产品无疑会满足很多人的需求：平时，它是一款时尚的手镯，当需要为客户演示内容或是在朋友家做客想与他们分享照片时，就可以将其从手腕上摘下，通过内置的微型投影仪来演示内容。而且其操作也不复杂，光滑的机身表面集成了触摸技术，可以轻松实现幻灯片切换。

5 圆形移动通信环



觉得蓝牙耳机太难看的话，不妨期待一下这款圆形的移动通信环。不使用时它可以折叠成一个圆环，OLED屏幕可以显示来电信息等内容，挂在脖子上既方便又美观；如果要接听电话，只需将其打开，放在耳朵上就变成了一款时尚的蓝牙耳机。

6 安全戒指



厌倦了每次离开办公桌时都要手动锁定计算机的动作？不妨试试这款概念安全环，它可以设定安全距离，只要超过距离，计算机就会自动锁定，并且它也是一款造型不错的戒指。

7 USB珠宝饰品系列





国外设计公司Vilnvixn计划推出一系列的USB珠宝饰品，比如可以作为手链或是项链佩戴的U盘，产品设计十分简约精致，提出了时尚科技生活的新概念。

8 MP3播放器和耳环耳机



这也许是你看到最精致优雅的MP3播放器和耳机。首先，MP3播放器本身就是一款时尚的手镯，而两个无线耳机则被设计成了耳环，只要用户有耳洞，就可以佩戴它们，将耳环的吊坠部分塞入耳中，就可以聆听美妙的音乐了。这款产品的设计非常巧妙，真正将数码产品与饰品结合了起来。

9 光环戒指



这款拥有LED灯的光环戒指，内置了一个铜线圈，只有在接近交变磁场时才会点亮，比如你的衣服产生静电时，戒指上的钻石看上去就会更加夺目。

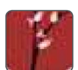
10 925银USB饰品





一家德国首饰制造商推出了采用925银材质的袖扣、手链等男性饰品，兼具U盘功能，售价245美元。如果你感觉925银材质还不够高档，还可以在网站上定制铂金、黄金甚至是宝石款式，当然价格会更加昂贵。

Arttree



类型：娱乐	厂商：Hansol Huh
价格：免费	版本：英文版

“软件园”里介绍的应用通常都是工具类型的，而这款“Arttree”则有所不同，它是一款偏重娱乐效果的应用，曾在2010年荣获苹果颁发的“Generative Art App in 2010”（衍生类应用）奖项，在充分展现用户想象力的同时也让使用者的身心得到了放松。

伴着动听的音乐进入应用后，点击“Start”就可以开始使用本软件了。用户首先会看到一棵小树在净色的背景下茁壮成长，事实上这只是软件的一个演示方案，旨在用最好最灿烂的衍生效果让用户先入为主。它没有任何刻板的教程，因为像这种衍生应用最最强调的就是让事物无规律发展，当然也就不能与其他类型的应用那样什么都按部就班了。它的操作特别简单，只需要在屏幕上任意画出一条线段（横屏竖屏皆可），松手之后软件便自动开始“衍生”工作。软件每次只允许用户画一条线，多点、同时画线都不支持，因此为了能让小树看起来更茂密，除了将线段延长或打圈之外，还可以对树叶、枝干、花朵的密度进行调整，以达到“枝繁叶茂”的效果，操作上只需要点开左下角的设置选区即可做出相关调整，流程简单直观。



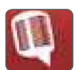




此类应用的另一个用途就是能够让用户打造更为个性化的桌面壁纸。当绘制工作完成后，根据需要你可以把绘制好的“艺树”保存至本地或是发送到邮箱，然后再进行常规的桌面切换操作即可。

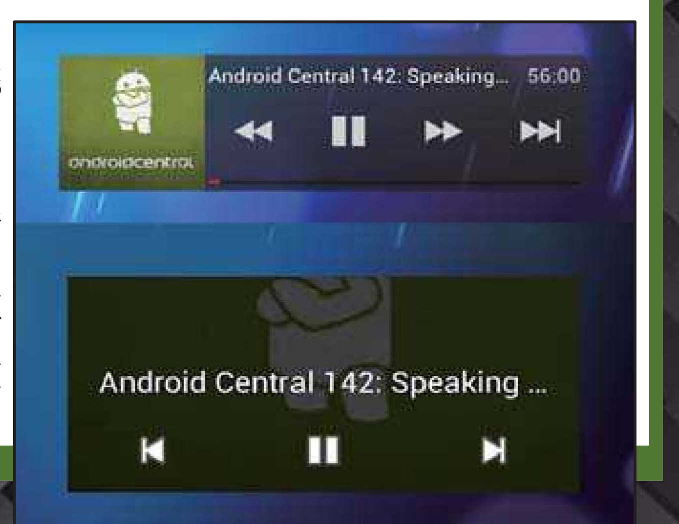
Android

Player FM



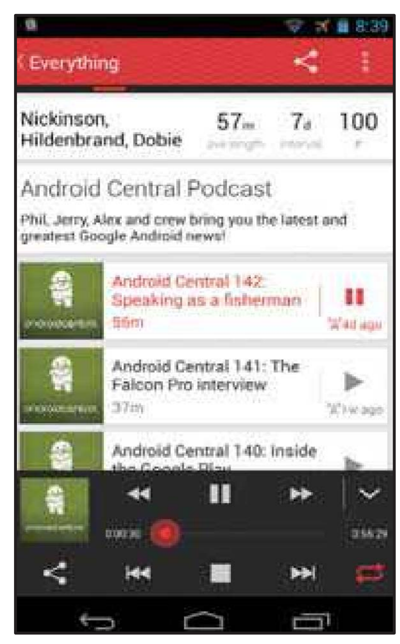
类型：生活	厂商：player.fm
价格：免费	版本：英文版

Podcast是数字广播技术的一种，出现初期借助一个叫“iPodder”的软件与一些便携播放器相结合而实现。Podcasting录制的是网络广播或类似的网络声讯节目，网友可将网上的广播节目下载到自己的iPod、MP3播放器或其它便携式数码声讯播放器中随身收听，不必端坐电脑前，也不必实时收听，享受随时随地的自由。更有意义的是，用户还可以自己制作音频节目，并将其上传到网上与广



大网友分享。记得5年前纸鸢刚买第一台iPod的时候，在当时还应叫iTunes Music Store的地方整晚整晚地下载Podcast，企图利用这些免费的有声资源装满自己的iPod。而在Android设备上，这样的场景就一去不复返了，Podcast成为了iOS用户独享的大餐，不过这款名叫“Player FM”的应用改变了这一局面。





“Player FM”界面清爽简洁，完全遵照Android 4.0设计规范。用Google账户登入后，选择菜单中的Find more shows，在自己喜欢的分类后面打上星星，就能看到需要的内容了。找到自己喜欢的节目，点击即可收听最新一集。将最爱的节目添加到自己的调频中，“Player FM”就会自动缓存这些节目的最新几期，方便离线收听。同时，“Player FM”还会根据用户添加的节目智能推荐可能喜欢的内容，保证时刻听到喜欢的声音。如果在节目列表中没有找到自己喜欢的（比如大部分的中文Podcast），“Player FM”还支持通过RSS地址订阅和通过OPML文件导入。最重要的是，“Player FM”还提供了好用的桌面小部件，Android 4.2以上系统同时支持锁屏插件，也就是说你有空的时候，只要按下播放按钮就可以收听喜欢的节目，再也不用麻烦地搜索下载和同步了。

游戏坊

iOS



海贼王草帽战争 海贼塔防

ONE PIECE 麦わらウォーズ 海賊ディフェンス

■ NBGI ■ RTS ■ 免费 ■ 日文

本作是出自NBGI之手的《海贼王》塔防游戏，玩家要操作草帽海贼团的伙伴们，不断迎击来袭的敌军，体验到动漫中熟悉的主角和大反派们的激烈战斗。每个角色的攻击和必杀技还原度极高，明快的漫画风格和动画配音，绝对让FANS们欲罢不能。不过遗憾的是游戏语言为日文，给操作带来了少许不便，不过这并不影响本作可玩性。游戏拥有丰富的道具系统，玩家点击界面下方的箱子便可进入道具页面，不过商店消费需要消耗钱币，还有一大堆的内购。

游戏中的塔防角色就是原作中的角色们，路飞、索隆、娜美、乌索普、乔巴等都会悉数登场，不过初始就只能开启路飞和索隆，因为游戏的剧情是从和娜美相遇的风车小



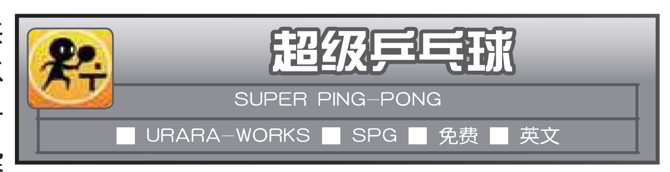


镇开始的，路飞他们的第一个对手就是小丑巴基带领的海贼团，这里还可以看到巴基手下的各位老面孔。经过数场战斗之后打败巴基，就能让娜美加入我方。游戏中加入了丰富的技能系统。每个角色都拥有独特的攻击方式和必杀技能，比如路飞的橡胶枪、索隆的三刀流・鬼斩，财宝猎人娜美的技能则是让敌人身上掉落金钱。随着人物的升级，他们会习得更多必杀技，为游戏增添更多的乐趣。



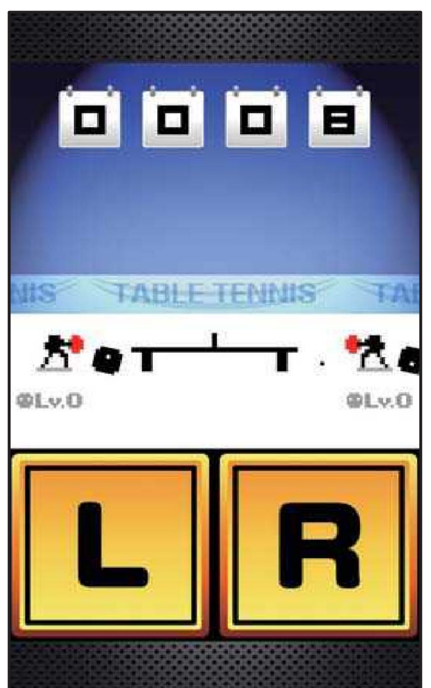
游戏难度不高，可以看出主要还是面向《海贼王》FANS推出的，喜欢原作的玩家不妨一试。

iOS



本作是一款简单的休闲游戏，以乒乓球为题材，与众不同之处在于玩家的对手不再是电脑，而是变成了自己左手和右手的对决……游戏有着浓郁的像素风格，进入比赛之后，玩家控制的人物就是在球桌两侧的像素小人，乒乓更是只用1个单位的像素点就表示了出来。游戏的玩法很另类，通过画面下方的L和R键分别控制两个选手，进行无限拉锯式的对拍，点击一下按键回一下球，除了仔细地看好球的位置和掌握好节奏，别无他法。但是游戏对时机的判定非常严格，稍快和稍慢都会严重打乱节奏，导致回球失误。失误的后果很严重，两个选手会脑袋掉地的……打个乒乓球而已，代价实在是太大了吧。只要能坚持下去不失误，游戏就永远不会结束，然而每到一定的回合数，就会出现混淆视听的必杀技，左右选手中的一个会随机发动“大招”，放出一个莫名其妙的英雄打出速度奇快的球来，如此一来对面的回球几乎一定会落空。与其说这是一个休闲小游戏，不如说是一个考验人耐力和定力的游戏，玩的时候一定要心平气和才行，不过总体而言还是让人眼前一亮的好作品。









8月份3DS平台稍显沉静，众所周知这是“暴风雨前的平静”，9、10月《怪物猎人4》和《口袋妖怪X·Y》便会先后来袭，玩家们先准备好自己的钱包吧。

EVENT

8月6日

任天堂于当日起在日本国内以及欧美地区开始了“邂逅通信中继所”的服务，包括Nintendo Zone、Freespot、Wifine等都会提供这项服务。当玩家经过预设的中继所时，3DS内的邂逅资料就会被暂时保管，并与中继所内已存的其他玩家资料发生邂逅通信。利用此功能可以让邂逅通信机会不多的玩家也感受到3DS邂逅通信的乐趣，而且一次性就能与众多玩家交换资料，只不过邂逅通信中继所的服务每8个小时只能利用1次。此外，3DS的系统也于当日更新到6.2.0-12，主要就是为了配合中继所的功能。

EVENT

8月7日

任天堂网络直播会再度召开，本次直播会的主题是纵览将在2013年年内以及2014年初发售的作品，包括《信长之野望》、《重装机兵4》、《智龙迷城Z》、《塞尔达传说 众神的三角力量2》等大量新作都有全新影像公开，具体内容请观看本辑的“口袋光环”。



▶身穿阵羽织的岩田聪，背景则是《战国无双 编年史》里的织田家本阵。

GAME

8月7日

e商店日服更新，共有4款新作上架。最受关注的无疑是《电波人RPG3》，这个3DS平台原创的系列在短短1年半的时间里已经推出第三作，足见其人气之高，本辑《掌机王SP》上也有其详细介绍。此外还有“简单下载系列”的第15弹《麻将》和SEGA经典游戏的复刻版《3D超级忍Ⅱ》。《Hulu》则是一款提供影视剧集在线观看的应用类软件，本体虽然免费，不过需要每月付费980日元才能享受到完整的服务。



▲《3D超级忍Ⅱ》可以选择还原老式电视机的球状画面效果，非常复古。

GAME 8月8日

日服e商店追加了一款任天堂原创的《樽饭体育用品店》，这款游戏颇具“创意”，本体免费、内置的10款棒球小游戏则需要付费下载，玩家可以通过完成游戏中的挑战获得道具和优惠券，从而在购买时讨价还价。此外，游戏中还出现了诸如“本天堂”、“4DS”等恶搞内容。感兴趣的玩家不妨下载游戏本体，可以免费试玩到各款棒球游戏。



▲给店老板剪子修剪鼻毛的话，也能够获得打折优惠……

GAME 8月15日

由于当周是日本的盂兰盆节，故e商店日服没有任何更新，美服方面也仅上架了2款游戏。《10合1 街机游戏精选》正如其名，精选了十款街机上的老游戏供玩家怀旧；《战火纷飞 黑色武装3D》则是2011年Wii平台上同名作品的移植版，玩法依旧是轨道光枪。



GAME 8月8日

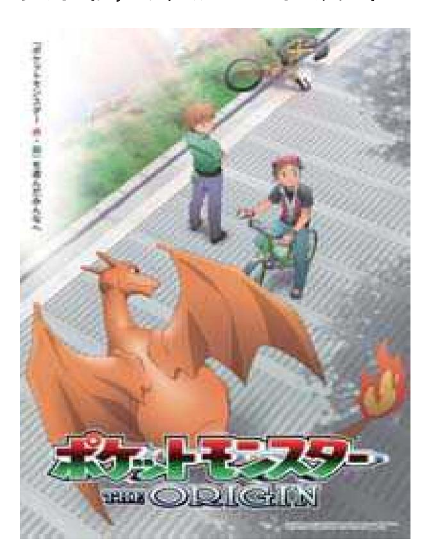
美服方面也一口气更新了3款作品，除了《强力保龄球3D》和《七巧板》外，独立游戏《蒸汽世界 挖掘》素质颇为不俗，受到了欧美游戏媒体的一致好评。在游戏中玩家要操纵蒸汽机器人Rusty，凭手中的铁镐挖掘财宝、探索地底世界。



▲制作小组Image&Form表示也会尽快在日服推出《蒸汽世界 挖掘》。

EVENT 8月17日

为期两天的《口袋妖怪》游戏展于东京开幕，会场上不但展出了大量游戏周边，更提供了《口袋妖怪X・Y》的试玩版。不过只有开篇选择“御三家”以及教学战等短短的7分钟内容，让大多数玩家意犹未尽。展会上首次公布的动画版《口袋妖怪 起源》令人兴奋不已，因为这是基于系列原点《红・绿》改编的，相信会勾起老玩家们的回忆。



▲《口袋妖怪 起源》动画将于10月2日开始播放。

GAME 8月21日

日服e商店追加了4款游戏，除了已先行登陆美服的《色彩3D》和《机器人营救3D》外，还有SEGA经典系列复刻版《3D怒之铁拳》，不过初代在我国并不算火爆，希望今后能推出2、3代的复刻。《更轻松 绘画工房加强版》则是DSiWare《轻松绘画工房》的续作。另外，《进击的巨人》漫画版第一弹也开始通过《无处不在的书店》软件提供付费下载。



▲《机器人营救》曾在NDS平台推出过两作，《3D》是前两作的强化重制版。

3DS LL屏摄道具制作

文 V_KIDS

现在越来越多的掌机玩家除了享受游戏之外，还希望分享自己的心得和技术。照片可能已经不能满足高玩们的需求，视频的还原度比照片更高。本世代的掌机3DS和PSV目前都不支持游戏内录功能，比如想将《MH3G》的一场战斗全程用手机录下来，除了双手操作3DS之外还要用嘴巴叼着手机拍摄。当然用嘴巴叼着只是开个玩笑，玩家们想出了各种方法来屏摄，大多因为视频效果不佳或者不停的抖动而以失败告终。这次笔者就分享一款由自己100%手工制作的屏摄道具给大家，可以较好地解决以上问题。

道具简介

这张图就是与机器合体后的样子，只需要将上屏插入屏摄道具下方的插槽，然后在顶部放上录像设备即可。因为笔者主要是用来录《动物之森》的视频，



所以为了方便一点就放弃了L和R键的使用，如果说游戏需要用到这两个键，只需要在两侧开洞即可。操作时只能从上面观看录像设备的屏幕来进行游戏，人也不能拿着它到处跑，需要固定的地点。虽然限制条件多，不过为了清晰的视频牺牲一点也是值得的。

下图是上下两件装备分解之后的样子。制作两件道具也是有原因的，苹果手机的照相功能是可以放大和缩小画面，但摄像功能却不行。所以制作之前的测量非常重要，根据自己的录像设备找到合适的摄像高度。拆分后，白色盒子是用于屏幕照相的。高度不需要摄像这么高，使用方法也是将上屏插入底部插槽。





制作材料

制作的材料都以容易入手为先决条件，图中大部分都是市面上很容易买到的工具。详细介绍一下它们：

1.硬纸皮：相对于卡纸来说，硬纸皮要牢固许多。笔者选用的硬纸皮厚度为1mm，白色盒子的几个面是用双层1mm硬纸皮做的，承受一部手机的重量绰绰有余。

2.测量和裁剪工具：工具刀和剪刀是用于裁剪的工具，入手简单、价格便宜，当然尺子也是必不可少的测量工具。



3.乳胶、果冻盒子和刷子：乳胶是屏摄道具的粘合剂，粘好之后不容易脱落，需要注意的是，粘合后风干时间可以长一点，以免提早取出导致变形。吃完的果冻盒子留起

来，用来盛放乳胶。刷子蘸了乳胶之后就可以涂抹在需要粘合的地方了。

4.黑色卡纸：黑色卡纸是在道具内部糊上一层，这样内壁都是黑色，录像的时候反光没那么强，录出来的效果更棒。

制作细节

1.画设计图和试作品

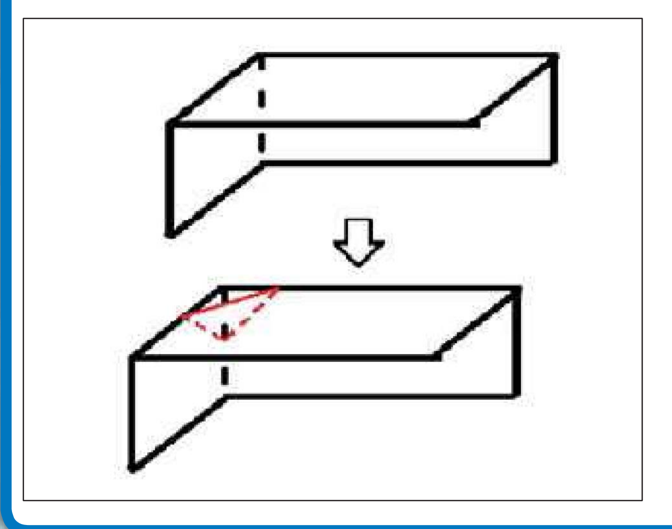
设计图其实不用画得特别精确，大致画出长方体的形状即可。有几个值需要记录下来，以3DS LL为例：中间主轴处的长度决定了道具底槽能否卡住主轴，太宽了可能录制的时候会移动，太窄了上屏插不进去；道具顶部的开口大小需要跟录像设备契合，位置开歪了可能摄像头不能拍到整个上屏；道具高度需要根据不同录像设备改变，比如我的手机录像就需要19cm高。

考虑到顶部开口和道具高度十分难测量，建议先制作一个试作品，使用后发现哪些地方不足也容易修改。第二个成品再正式投入使用。



2.角固定

笔者的道具面与面是直接由乳胶粘合，考虑到稳定性的因素，于是在内部每个角的红色区域，都用一整张的黑色卡纸覆盖在里面。这样合成为一个整体后，承重能力更强了。



3.垫高架

垫高架使用的材料是普通的快递箱纸皮，主要是垫高后达到摄像的需求，内部也糊了一层黑色的卡纸。为了使得垫高架和上面白色盒子能完美结合，垫高架的内部额外粘合了一层突出来的纸皮。上面的白色盒子插入垫高架后，在突出的纸皮处就会被卡住。这样做对垫高架测量可以宽松一点，通过突出纸皮的位置来决定道具总高度。

4.后期美化

因为笔者打算长期使用，所以为了好看就做了一些美化。像上部盒子的边角都用棕色卡纸包边，图片里可能看不太清楚，白色部分其实都是有花纹的。

后记

制作这个屏摄道具大概耗费了一周的时间，其实并没有用到什么高端的技术，就是一节简单的手工课。但是只要出来的效果好、更简单、更廉价，就达到目的了。现在国内并没有3DS的内录设备卖，在美国的改装3DS销售价为430美元，日本3DS LL改装机也在40000日元左右。而这个道具材料价格大概也就是十几二十块钱，最后放一张屏摄成品图，是放入电脑播放器后照的。由于每个被录制的机器以及录制设备规格都不一样，笔者在这里只提供一个成品的形状和制作思路，大家可以开动脑筋自己设计。



索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：LIKY

《龙之王冠》在日本和北美的热卖带动了PSV的销售势头，游戏本身的素质不俗，一些复古的元素也让老玩家倍感亲切，虽然存在明显缺点，但不失为一款好游戏。目前淘宝上的卖价已趋于平稳，不像刚发售时被恶意炒高，而且美版的货源也很充足，等不及中文版的玩家就果断出手吧！



《武士与龙》×《死或生5 终极版》活动



即将于9月5日在PS3和X360平台发售的格斗游戏《死或生5 终极版》与《武士与龙》展开了合作活动，活动分为两个阶段。在8月7日～8月21日期间，玩家在《武士与龙》中有机会获得霞、丽凤等“《死或生》系列”经典角色的魔兽卡；而在活动的后半段，即8月21日～9月4日间，玩家可以拿到蒂娜、隼龙等4名角色的魔兽卡。



《龙之王冠》更新补丁1.01

《龙之王冠》于8月8日放出了第一弹更新补丁，除了提升联网游戏时的稳定性外，还做出了以下修正：

・手指光标移动到隐藏道具的位置时即可令其掉落，无需点击。

・PSV版的L键、PS3版的L1键可以开启道具的快捷菜单，与初版的方向键↑效果一致。

・手持匕首、炸弹时按左摇杆↑+△键可以向斜上方投掷。

・魔法道具屋中按□键可以一并修理背包中的所有装备。

・标题画面的Option菜单中追加“匹配区域设定（マッチングエリア设定）”，玩家在选择“同じエリア”后，联网乱入时只会与同服务器的玩家进行匹配。

・箭矢的同场景限制掉落数量会随着队伍中精灵人数的增加而有所提升，专属箭矢设定取消。

・所持符文的显示位置调整，更容易确认和点击。





PSV系统更新2.60



8月6日，PSV迎来了新一轮的系统更新，2.60版的主要变更点如下：

・各游戏的LiveArea界面追加PlayStation Plus图标，点击后可通过PSN的伺服器快速进行存档的上传和下载操作。

・“内容管理→在线储存”项目中追加“自动上传存档”的设定。

・“音乐”、“影像”功能更新，连接PS3或电脑后无需将资料复制到PSV即可直接播放。“照片”功能的LiveArea界面也有所变化。

・原本在“设定→网络”中的“蓝牙设备”选项移动到了“周边设备”中。

・长按PS键出现的设定菜单改变，除了能直接切换飞行模式、开关Wi-Fi和蓝牙设备外，在运行PS、PSP游戏时可快速进入色彩显示等设定。

・在PSV的主界面推动左摇杆或方向键、出现蓝色光标后，按下△键可以进入菜单编辑界面，进行创建新文件夹、移动或删除图标等操作。

・通过“浏览器”观看在线视频时，可以变更画面或字幕等播放设定。

・“奖杯”功能的PSN联网模式中，点击具体游戏的奖杯列表后，可以进行“隐私设定”，选择是否公开该游戏的奖杯获得情况。在“设定→PSN→隐私”项目中，同样可以设置奖杯获得情况的公开与否。

不过在更新了系统后，不少玩家反映PSV在待机时会因重新连接无线网络导致屏幕自行亮起，笔者的机器也有这种情况，希望官方能尽快推出新版本解决此问题。

《仙境传说 奥德赛ACE》联动要素

预定在8月29日发售的《仙境传说 奥德赛ACE》公布了与另外两款PSV游戏的联动要素。在游戏发售当天，玩家就可以免费下载到《重力异想世界》中女主角凯特以及怪盗艾里亚斯的角色造型。而《灵魂献祭》里的男、女魔法师的造型也能在本作中使用，只不过具体的配信日期尚未公开。



8月PS+免费PSV游戏一览（8月21日～9月17日）

本月的PS+免费游戏发力点主要在PS3平台，尤其港服有《ICO》、《旺达与巨像》、《睡狗》、《鬼泣》前三作的HD版等经典之作，一举摆脱“后妈服”的负面称号，把日服远远甩在了后面。由于截稿前欧、美服方面尚未更新名单，故本辑暂无欧、美服的PS+免费游戏列表。

港服

游戏译名	游戏原名
开箱大作战	OPEN ME!
纸盒战机W	Danball–Senki W
小小变异者	Little Deviants
超级星尘 三角洲	Star Strike
特殊报道部	Tokusyu Houdoubu
忍者龙剑传Σ 加强版	忍者外传 Σ PLUS
雷曼 起源	Rayman Origins
山脊赛车	Ridge Racer

日服

游戏译名	游戏原名
音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニー
雷曼 起源	レイマン オリジン
Nikoli的谜题V 孑然一身	ニコリのパズルV ひとりにしてくれ

文 乌冬 美编 咕噜



还有不到一个月的时间，各位猎人期待已久的《MH4》就要发售了，不知道大家都有没预订好游戏呢。这次“前线”要介绍的地图是每作都少不了的火山，另外还有那些在火山栖息的怪物们。

POCKET HALO 光盘视频收录

3DS	ACT丨动作・狩猎		
	怪物猎人4		
	モンスターハンター4		
	Capcom	日版	预定2013年9月14日
	1～4人	5990日元	对应3DS扩展滑杆
	相关报道：Vol.187、191、194、195、197、199、202、203、204、206		

新地图

地底火山

熔岩遍布的灼热地底世界

因为地壳积攒的岩浆涌出而到处充斥着熔岩流的地底洞窟，加上长年的火山喷发使这里形成了立体构造以及到处都可以看到袅袅升起的黑烟。另外火山也是矿石的宝库，除了矿物知识丰富的土龙族外，还有许多不顾危险的猎人到访。

难得一见的绿色场所





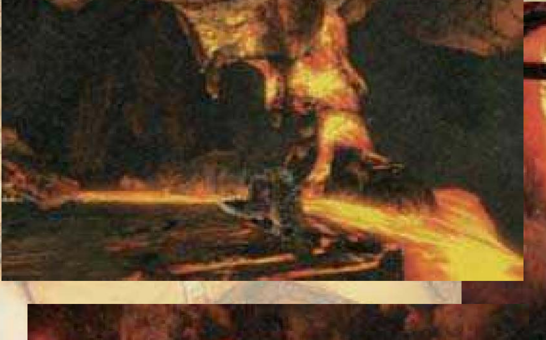
▶火山地带为数不多的绿色的场所，右图应该是兽人族的住处。

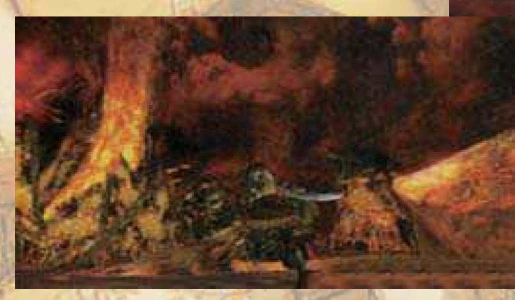
因为喷发而变得立体的构造



▲地形受不断的火山喷发影响改变了原来的面貌，看来会是一个地形复杂的地图。

把侵入者拒之门外的黑烟





◀▲到处弥漫着的黑烟遮天蔽日，连一丝阳光都透不进来。

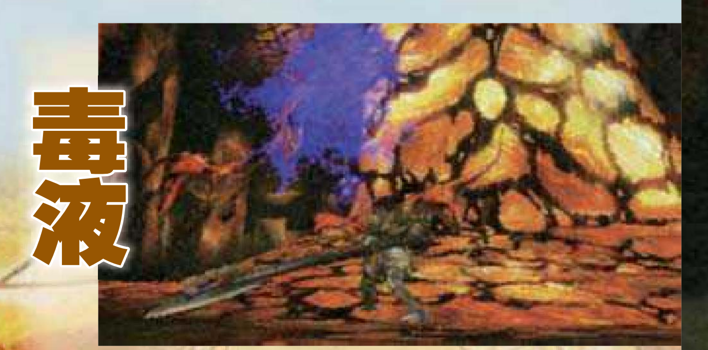
成群集党的红速龙的头领

鸟龙种

红速龙王

以亚热带为中心栖息的鸟龙种——红速龙的头领，作为特征的是头部巨大的头冠以及比红速龙更高的攻击力和敏捷性。另外红速龙王的体内生成的剧毒甚至不输于同样会用毒的大型怪物。

毒液



只要碰到红速龙王喷出毒液就会中毒，狩猎时得准备好解毒药。

跳跃攻击

向目标以惊人的速度扑过来，只要一不注意就会被打中。

拘束攻击



红速龙王在本作也加入了拘束攻击，并且红速龙王在拘束猎人的时候周围的红速龙也会施以攻击，得赶快摆脱才行。

古龙种

炎王龙

将一切化为灰烬的炎之龙

有着能抵御火山地带高温的强韧外壳的古龙种，其凶暴的性格在古龙种是数一数二的，只要确认外敌的存在，就会立即展开攻击。身体四周有一层接近无色的火焰障壁，让生物难以接近。

性格极为凶暴的古龙种



▲▶脾性凶暴、极具攻击性的炎王龙的每一招攻击都相当凌厉，不是老练的猎人是无法狩猎的。

炎王龙的生态① 缠绕于身的红莲之炎

和同种钢龙围绕在身体四周的风之壁类似，炎王龙身边也有一层火焰障壁，会不断削减接近的猎人的体力，对于剑士这种需要近身攻击的职业来说是非常棘手的，战斗中如何突破这道火焰障壁是狩猎的第一步。



不是谁都能接近的火焰

◀▲只要接近就会被夺走体力，首先得先想办法突破这道墙壁。

炎王龙的生态② 威力惊人的火焰吐息

甩头向前方用火焰吐息进行大范围的横扫，有地上和空中两个版本，无论哪个都威力巨大。火焰吐息有着很长的射程距离，如果攻击目标在这招范围内的话就有可能因赶不及回避而瞬间化为焦炭。

空中状态的火焰吐息

超长的射程距离

▲如图所示，火焰吐息的射程非常长，不及时远离的话就会被火烧到。

▲炎王龙盘旋在半空时也会使用火焰吐息，仿佛从天而降的火龙卷。

炎王龙的生态③ 范围巨大的粉尘爆发

将翅膀上附着的粉尘散播出去后并用牙齿碰撞打出的火花引爆，从而产生范围巨大的粉尘爆发。攻击范围巨大不说，还是炎王龙数一数二的高威力招式，并且本作中炎王龙在空中状态也会使用这招，危险度可以说进一步增加。

空中状态也会使用

范围巨大的大爆炸

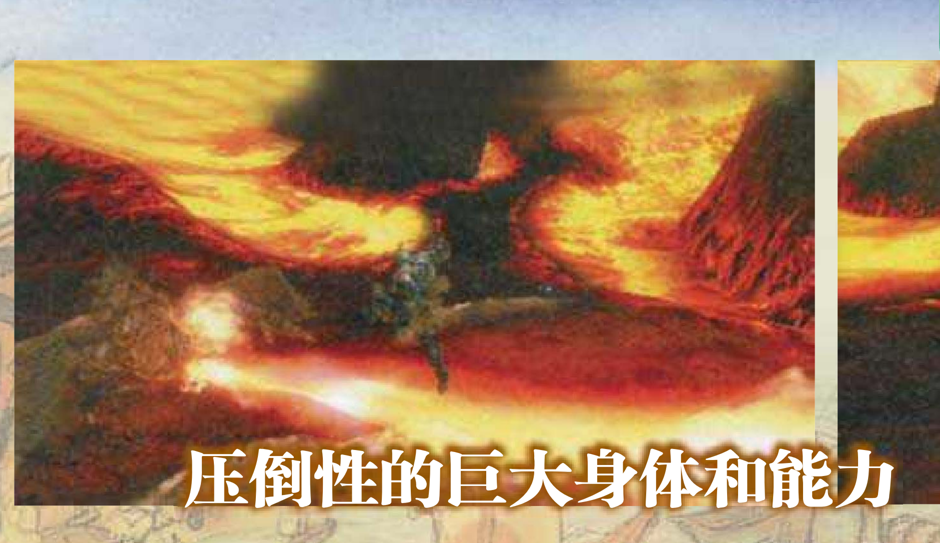
▲空中状态的粉尘爆发，不知道范围有没地上时的大。

飞龙种

铠龙

连熔岩也无法融化的超越常识的铠甲

铠龙拥有耐热性能优秀的外壳，能在熔岩中自由自在地行动。虽然宛如小山的巨大身体令其行动非常迟缓，不过有大范围的热线、攻击身体四周的睡眠瓦斯和火焰瓦斯等丰富的对抗外敌的手段。



压倒性的巨大身体和能力

铠龙的生态① 用引以为豪的巨大身体使出的下压

先小幅飞起，然后用全身的体重使出的压杀攻击。招式虽然简单，但是由于铠龙有着所有怪物中数一数二的巨大体型，所以威力可不是说笑的，在其身体下的目标如果来不及回避就会被压扁。





◀▲这招可以说简单粗暴，看到铠龙飞起的话就赶快回避吧。

铠龙的生态② 将猎人逼入绝境的两种瓦斯

除了下压外，铠龙在对付位于其身体下方的目标时还会使用瓦斯。瓦斯分为炙热的火焰瓦斯和能让目标陷入睡眠状态的睡眠瓦斯两种，猎人位于在铠龙身体下时一定要格外注意。

火焰还是睡眠？

◀▲是将烧毁一切的火焰瓦斯还是引发睡眠的睡眠瓦斯？当然无论中了哪种都可不是好玩的。

铠龙的生态③ 令人生畏的热线

▼看到铠龙口中泛起火光就表示它要喷热线了，赶快准备回避吧。

从口中喷射出的热线将目标烧成灰烬，这招是铠龙标志性攻击，同时也有着恐怖的破坏力，狩猎时得时刻注意这招。热线的射程很长，能攻击到远距离的目标，并且本作中还有对应高低差的版本，就算铠龙在高台上也能对高台下的目标进行无情的打击，回避时一定不能大意。

被打中不死也半残

◀▼《MH4》增加的能对不同高度的目标进行打击的热线，就算不在同一个平台上也不能掉以轻心。

▲超高威力的热线，被直击的话多半就是猫车了。

高低差版本让目标无处可逃

刀枪不入的坚固岩石

飞龙种

岩龙

被称为岩龙的飞龙种，是铠龙的幼体。坚固的外壳酷似岩石，平时会拟态为岩石，捕食接近的昆虫和小动物。虽然是幼体，但有着不输于成年体铠龙的强力攻击。

各种强力的攻击

▲和成年体一样，岩龙的攻击也非常丰富。

岩石外壳的铠龙幼体

岩龙的生态① 拟态成岩石融入周围环境

岩龙是系列中第一个会拟态的怪物，平时它会潜在地中，只将酷似岩石的背部露在外面，伪装成岩石和周围环境同化。当然岩龙并不会像真的岩石那样一动不动，只要外敌一接近它就会从地里出来施以攻击，所以狩猎第一步就是要先从一堆一样的岩石中找出哪个才是岩龙，避免被岩龙偷袭。



▲看上去和通常的石头没两样，不过只要猎人一接近就会岩龙从地里出来施以袭击。

岩龙的生态② 高威力的火球

向前方吐出抛物线的火球，虽然没有铠龙热线那样的夸张射程，但威力也是岩龙攻击中的顶级级别，中了的话会受到不轻的伤害。

抛物线的火球攻击

▲身为幼体的岩龙还不能喷出热线，取而代之的是火球。

岩龙的生态③ 不亚于成年体的瓦斯攻击

岩龙也会使用铠龙擅长的瓦斯攻击，不过相对于铠龙常用的火焰和睡眠瓦斯攻击，岩龙主要使用毒和火焰瓦斯攻击，特别是毒瓦斯对于使用近身武器的猎人来说就有点麻烦了，得准备好解毒药。

一碰就会中毒的毒瓦斯

▲虽然瓦斯的攻击力不高，不过会令目标陷入毒状态。

炎热的火焰瓦斯

▲火焰瓦斯就和铠龙的一样了，不过岩龙体型较小攻击范围也较小。

利用乘骑状态制造攻击机会

《MH4》中可以跳上部分怪物的背上进行乘骑攻击，攻击成功可以令怪物陷入短暂的硬直。像轰龙这种攻击非常凌厉的怪物，乘骑攻击是非常有效的攻击方法，应积极利用。



▲▶岩龙也是可以对其进行乘骑攻击的，攻击成功的话就能令其翻转在地。

文 半夏 美编 sienna

PSV	RPG 丨角色扮演		
	新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士		
	新・ロロナのアトリエ　はじまりの物语 アランドの炼金术士		
	Gust	日版	预定 2013 年 11 月
	1 人	售价未定	对应周边未定

本作是一款把 2009 年发售的 PS3 同名游戏进行完全重制的作品。此次的重制不仅包括 3D 模组以及地图原野等图像要素，调合与战斗系统也被重新构筑，更有新事件、追加迷宫、新套装等丰富的追加要素，因此就算是玩过旧作的玩家也可以从此次的重制版中获得全新的体验。本作会发行 PS3 和 PSV 两个版本，两者的存档资料也可以进行共享。



▶此次公开的《新·罗罗娜的工作室》的游戏截图。

从目前公开的游戏截图可看出《新·罗罗娜的工作室》中不仅游戏角色的头身比例发生了变化，战斗效果的华丽程度也有明显的升级。





▲旧作的游戏截图。

剧情介绍

游戏的舞台在一个名为“阿兰德”的国度，这里原本是一个人口稀少并与他国没什么往来的贫穷国家。某天，在附近的一处遗迹中发现了被称为“机械”的文明遗产，于是这个国家发生了翻天覆地的变化，居民们也过上了富足的生活。



▶游戏的舞台——美丽神秘的国度阿兰德。

不知是拜机械文明的兴盛还是店主完全不做生意所赐，某家工作室的生意一落千丈，并被告知如果在三年内还不能有证明其生意有起色就会被吊销营业执照。但工作室的店主不仅没有重新振作起来经营工房，反而把重担交给弟子自己云游四方去了。而这名可怜的弟子就是游戏主人公——一个名叫罗罗娜的少女。玩家需要做的就是扮演罗罗娜，在 3 年内完成种种委托，使炼金术和工作室的价值再次被大众所认同。

主人公 罗罗娜

为了完成委托，需要用炼金术合成素材，并制作成各式各样的道具。而为了得到素材必须去野外进行探险，甚至还需要与怪物交战。并且为了完成居民的委托，除了使用炼金术合成道具外，有时还需要打倒特定的怪物。



▲靠完成委托来重建工作室的信誉并振兴炼金术吧！

合成与对战



▲本作中追加了“家庭菜园”系统，从菜园中获得的物品可用于合成。



▲进行调合的画面。

新作中的合成与对战系统都保留了旧作的特征，并以《梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 3》的系统为基础。

合成方面，玩家们可以任意选择所制作道具的特性，因此制作“最强道具”的乐趣也在本作中提升不少。一部分的道具可以通过“装潢更换”功能装饰在工房里，这些道具甚至还会使一些特定能力值上升。

除此之外，游戏中还有一个名为“时空胶囊（タイムカプセル）”的系统，利用它可以穿越时空进行道具的交换。具体来说就是放入时空胶囊的道具，会发生各种形态的变化，如果玩家有《特特莉的工作室》、《梅露露的工作室》的存档，变化形态还会变得更加多样。





▲随着游戏的推进，能进行合成的道具等级越来越高，并且还会产生特殊的效果。





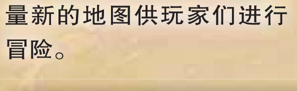
▲在华丽的战斗特效下与怪物们对决吧！

战斗方面，会由卡片来表现小队成员和怪物的行动顺序。并且本作中依然保留了在进行攻击或防御时可从同伴那里得到协助的“协力系统（アシストシステム）”。

当游戏通关后会发生“延长战”，玩家们也能享受全新事件、追加迷宫和新增BOSS所带来的游戏乐趣。并且追加的地图也多达数张，说不定还会出现史上最强的BOSS哦。



▲压迫感十足的BOSS。



▲►重制版中也添加了大量新的地图供玩家们进行冒险。

登场角色

在旧作中无法成为同伴的角色在此次重制版中可以加入队伍了，通关后一些意想不到的角色也能成为同伴！





▲►丰富多彩的事件会让玩家更深入了解角色的魅力。

▲本作中的一部分登场角色。

服饰

重制版中的服饰较之旧作也进行大量的重制及变更，除主人公以外，一些同伴的服饰也可以进行更换。



随着时间的推移，本作的大部分情报都浮出了水面，这次为大家带来的是关于帝都各地、士官学院的新系统以及恐怖集团“帝国解放战线”的相关介绍。

文 阿鲁 美编 澄香



PSV

RPG丨角色扮演		
英雄传说 闪之轨迹		
英雄传说 闪の轨迹		
Falcom	日版	预定2013年9月26日
1人	7140日元	对应周边未定
相关报道：Vol.200、201、203、206、207		

埃雷波尼亚帝国重要人物&地点介绍

帝国重要人物

基利亚斯・奥斯本宰相

ギリアス・オズボーン宰相

53岁

『培养钢铁的意志，为这个「激动的时代」做准备。』

拥有“铁血宰相”名号的帝国政府代表人物，原本是平民出身的军人，从就任开始就在帝国全境覆盖铁路网，促进近代化的发展，另一方面干涉大陆诸国，对周边地区进行合并以及属州化。在帝国内受到平民阶层的狂热支持，为了打破贵族统治的旧体制，准备与“四大名门”正面对决。

雷格尼兹帝都首长

レーグニッツ帝都知事

50岁

『欢迎来到绯之帝都。』

马奇亚斯的父亲，担任帝都海姆达尔的行政管理，奥斯本宰相的盟友，是革新派的重要人物，能力非凡的政治家。因促成几个大的企划成为了帝都厅的长官，更因其高洁的人品被任命为帝都首长。另外他也是士官学院的一位理事，貌似与里恩一行人的实习也扯上了关系……

薇塔·克洛提德

ヴィータ・クロチルダ

『呵呵，还请多多关照了，同学们。』

有着“苍之歌姬”名号的有名歌手，是帝都歌剧院的头牌，其清澈的歌声和神秘的风貌在市民中享有很高的人气。里恩一行人在实习造访帝都时与其相遇……

帝都海姆达尔各地区介绍

聚集的地方。在这里能见到皇帝的居所，同时也是帝国政府所在的巨大建筑“巴尔弗雷姆宫”，广场中央铸有帝国复兴之祖“德莱科尔斯大帝”的雕像。



凡克尔大道（ヴァンクール通り）

连接帝都中央车站与德莱克鲁斯广场，贯穿帝都南北的街道。以前是马车通行的主干道，最近导力车逐渐增多。街道边耸立着许多商店，作为帝国报道社代表的“帝国时报”的大楼就在此处。



德莱克鲁斯广场（ドライケルス广场）

帝国最北位置的广场，市民和观光客

阿尔特大道（アルト通り）

位于帝都西部，相对安静的地区，艾利奥特的老家就在这里，另外“某民间团体”的一个支部也位于这个地方。



贾鲁尼耶地区（ガルニエ地区）

位于帝都西北位置，豪华且不失历史感的高级欢乐街。作为帝国艺术代表的“帝都歌剧院”就位于此地，只为VIP服务的老牌酒店以及贵族御用的高级宝石店等也位于该地区。



海姆达尔港（ヘイムダル港）

帝都东南方向的港口，自从有了铁路网和空港后，水路交通的利用率有所减少。随着帝都人口数量的增加，货物量也在急剧增长，貌似有些人手不足。



马特尔公园（マ–テル公园）

位于帝都东北，是帝都市民休憩的场所，这里不但有豪华的屋内庭院、还有环境很好的凉亭、人工瀑布等，附近音乐学院的学生也还会在这里进行演奏练习。



桑克特地区（サンクト地区）

地处帝国西北，是七耀教会“海姆达尔大圣堂”的所在地，同时这里也有利贝尔、雷米菲利亚、卡尔瓦德等各国的大使馆，里恩的妹妹艾丽泽以及阿尔芬皇女所在的圣阿斯特莱亚女学院也位于此地。



帝都地下道

位于帝都地下，于黑暗时代建筑的宽广的地下道，由于太大没法判辨其全貌，存在水路、地下墓地等区域。



加雷利亚要塞（ガレリア要塞）

帝国东部，在克洛斯贝尔边境修筑的







帝国正规军的一大据点。第五机甲师团的屯驻地，一方面为了监视共和国的行动，另一方面暗中牵制部分贵族势力。5年前，在此配备了攻击克洛斯贝尔市的列车炮，使得国际局势紧张了起来。

帝国解放战线情报一览

关键词





帝国解放战线

暗中活跃于帝国全境的谜之恐怖集团，打着“还原帝国应有的姿态”的口号，狙击以基利亚斯・奥斯本宰相为中心的革新派，在各地引发大规模骇人事件，拥有漆黑的飞艇、机械人形兵器等先进设施。

登场人物



「一切都是为了能残酷地制裁『那个男人』」

基迪恩 ギデオン

34岁

恐怖组织“帝国解放战线”的副首领，对奥斯本宰相抱有很深的仇恨，在各地策划着各种阴谋。

「呵呵，会发出怎样的声音呢？」

斯卡蕾特 スカーレット

22岁

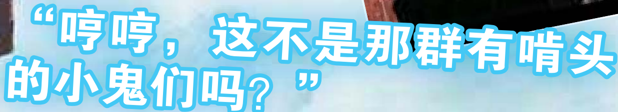
恐怖组织“帝国解放战线”中一点红的妖艳女干部，持有被称为法剑的武器，这是七耀教会的星杯骑士的所有物。

伏尔坎

ヴァルカン

32岁





恐怖组织“帝国解放战线”中指挥战斗部队的大汉，有着很强的战斗力，有空手拎起加特林机枪的强大臂力。

舞台设定

交易镇凯尔迪克（交易町ケルディック）

宽阔的谷仓地带的中心地区，是各种交易繁盛的小镇。这里是大陆横断铁道的转站口，每周都会召开热闹的集会。最近，在夜里经常发生集会仓库被盗事件，加上公爵家发布的大幅增税的公文，引起了许多商人的不满。







士官学院的新系统

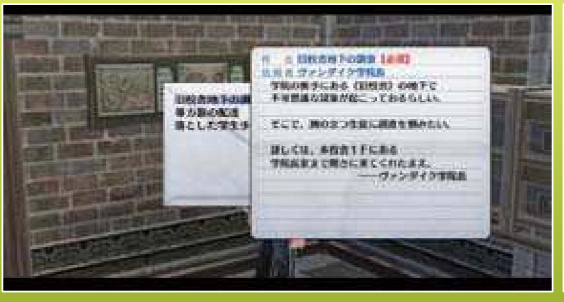
通常教学

教师会在Ⅶ组的教室进行演讲，除了关于帝国的历史学、由奈特哈尔特少校指导的军事学外，女学生还要接受烹饪的指导。





课外活动





托瓦学生会长、范戴克学院长等人在需要帮助时会往里恩所在的学生宿舍的邮箱里投信，休息日时就可以查看信件里的任务。除了能接受到隐藏任务，更有能加深同伴间羁绊的事件。

实技测试

在学院内可以进行类似模拟战的实技测试，随着故事的推进，可以为战斗设定各种状况、条件。





在战斗中达成了特定条件，会使测试的评价得以提升。

AP＆排名系统

完成通常教学、课外活动、实技测试的特定内容后可以获得AP点数，累积该点数可以提升排名等级，从最低级的“乙七级”到最高的“甲一级”共分为15个阶别。





获得一定数量的AP并且在游戏中满足特定条件后可以获得学院长奖励的特殊勋章“狮子心四大章”，该勋章可以作为饰品装备在身上，多多挑战难题将所有的勋章都拿到吧。



上课时教官会突然提问，玩家需要选择正确的选项，回答教官的问题会影响到在学院内部的评价。



《噬神者2》的试玩版已经开放下载，不知道内容大家是否满意，官方近日公布了试玩版以及前作可继承的内容，另外还有全新的荒神和必杀技，就让我们一起来看一下吧。

文 半夏 美编 澄香

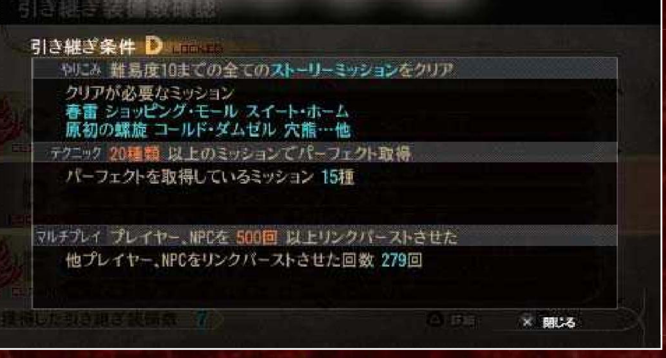
PSP/PSV

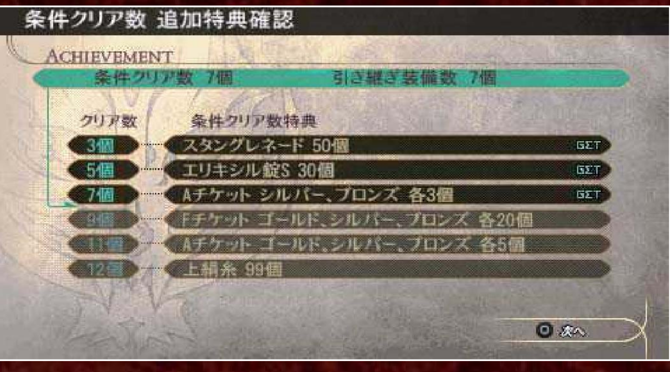
ACT丨动作		
噬神者2		
God Eater2		
NBGI	日版	预定2013年11月14日
1～4人	5980日元	对应周边未定
相关报道：Vol.175、198、199、202		

GOD EATER® 2
ゴッドイーター2

前作和本作试玩版可继承要素公开！

玩过前作《噬神者 爆裂》（GOD EATER BURST）的玩家能够在本作中继承前作部分内容，包括部分神机部件、道具等等。在《噬神者 爆裂》的存档中将添加继承条件，共计12个条件，每个条件中分为技术类、积累类、联机类三个小部分，达成任一部分这个条件就算达成，每达成一个条件可以继承一个神机部件，达成一定数量还会获得额外的奖励。正式版中也能继承《噬神者2》（试玩版）的存档，在试玩版中获得的所有神机部件、道具、习得的必杀技都可以继承。





▲达成全部12个条件，能够获得丰富的材料奖励。

全新的必杀技登场！

本作的必杀技系统采取类似进化树的界面设计，玩家在使用某个技能的时候会累积觉醒率，当觉醒率达到100%时就能学会必杀技。一般情况下普通攻击就能累积觉醒率，如果刚好击中敌人能够快速累积觉醒率。





▲在任务结束后能够查看觉醒率变化，完成任务除了获得素材外还有可能获得新的必杀技哦。

短剑必杀技



雷电尖牙（ライジングファング）



风斩之阵（风斩りの阵）



空鱼（スカイフィッシュ）

蓄力枪必杀技

深红滑翔（クリムゾングライド）



大剑必杀技

CC・破坏（CC・デストラクト）

脑天破坏斩（脑天破坏斩り）





丰富多彩的主人公

作为玩家分身的主人公可以自由进行设计，各种极具特色的长相都可以由玩家一手打造。正式版中各种造型还会更加丰富，当然试玩版中创造的主人公也可以直接继承。









▲正式版中也可以重新设计主人公。

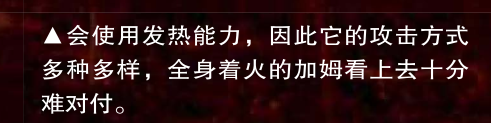
全新的荒神！

灼热的恶狼

加姆（ガルム）

浑身有着坚硬的石制装甲和鲜红的体毛，这正是狼型荒神加姆的特征。身体巨大的它行动却十分灵敏，挥舞着巨石手腕进行攻击，威力超强。还能操纵热能力，引起着火和爆炸。推荐对它使用直接攻击或者做一些假动作等战斗手段。

▼加姆会进行突进，即使距离很远也会一瞬间攻击到近前，不能小心大意。



▲会使用发热能力，因此它的攻击方式多种多样，全身着火的加姆看上去十分难对付。



伊恩・翠（イエン・ツィー）

蛊惑的妖妇

蝴蝶犬（チョウワン）

勇猛的傀儡

伊恩・翠是经过进化的感应种荒神，拥有能够将周围所有荒神的攻击集中在一个噬神者身上的能力。还会召唤出仆人蝴蝶犬，实力非凡。

▲伊恩・翠会从空中急速降落进行攻击，被其他荒神围攻时再遇到它的突然袭击会很难躲过。

▲它能操纵冷气，一边向后方跳跃，一边发射冰羽毛并引发爆炸，攻击范围非常广，在和一群荒神战斗中尤其要注意。

▲召唤仆人的技能也让战斗局面更加不利。

全新的角色登场

优诺（ユノ）

声优：桑岛法子

在各个支部都被人们熟知的歌姬，她为了推进极东地区的建筑建成，而在各地展开支援活动，优美的歌声感动了所有听到的人。

▲游戏中优诺优美的歌声都是由女歌手yu-yu演唱，其通透的声音定能给玩家带来不一样的感受。

▼和布兰特队员们擦身而过的优诺，作为歌姬展开活动的她很少有能和同龄人交谈的机会。

『已经好久没有这样和同龄人说话了……』





POCKET HALO 光盘视频收录

3DS

RPG丨角色扮演・收集育成		
口袋妖怪 X・Y		
ポケットモンスターX・Y		
Pokemon/Gamefreak	日版	预定2013年10月12日
人数未定	4800日元	对应邂逅通信等
相关报道：Vol.198、204、205、207		

这次《口袋妖怪 X・Y》的新情报带来的除了有新的口袋妖怪，还有新的进化——MEGA进化，这个巨大的变革绝对是猛料级的，来一睹为快吧！

文 马修　美编 澄香

新口袋妖怪

天线鼠（デデンネ）

类型：天线口袋妖怪
属性：电+仙
特性：颊袋/拾物
身高：0.2m
体重：2.2kg

圆圆的、拥有电和仙两种属性的可爱口袋妖怪，可以通过天线状的胡须发射电波来联系远方的伙伴，尾巴可以通过插座来汲取电能。特性颊袋（ほおぶくろ）是《X・Y》的新增特性，效果是发动果实时除了果实本身的效果，还会补充HP（没错，有点“《口袋迷宫》系列”的感觉）。





脸颊摩擦（ほっぺすりすり）

电系技能脸颊摩擦在令对方麻痹的同时还会对其造成伤害。

挖地兔（ホルビー）

用锹形的大耳朵挖地做窝的兔子，力量很大，即使是很粗的根也能切断，战斗中也会使用这种力量。



类型：挖洞口袋妖怪
属性：普通
特性：拾物/颊袋
身高：0.4m
体重：5.0kg

挖洞（あなをほる）

地系技能挖洞，在第一回合潜入地下，次回合攻击，钻地期间能回避绝大多数攻击，但被地震给攻击到会加倍……顺便吐槽下，这兔子看属性应该会有普通+地的进化形态，但看这张滑稽的脸，似乎又觉得会是几乎每作都有的那种很弱的无进化形态精灵……

骑乘羊（メェークル）



类型：骑乘口袋妖怪
属性：草
特性：食草
身高：0.9m
体重：31.0kg

据说是最早和人在一起生活的口袋妖怪，能够用角来读取人的心情。卡洛斯地区有专门骑骑乘羊的地方，在那里既可以骑着它可以比跑步更快地移动，还可以骑着它跳跃落差。

刃叶斩（リーフブレード）

草系技能，操纵叶子像剑一样去攻击，威力高而且容易打出会心一击。





骑乘地点

▶没错，骑乘羊进化后就是以前介绍过的进击羊。

在卡洛斯地区的某处，有专门乘坐骑乘羊的地方，比自己跑的速度快不说，还可以跳跃落差——看这个小家伙是不是有些熟悉，其实它进化了就是以前介绍过的可以骑乘的进击羊啦。

MEGA进化

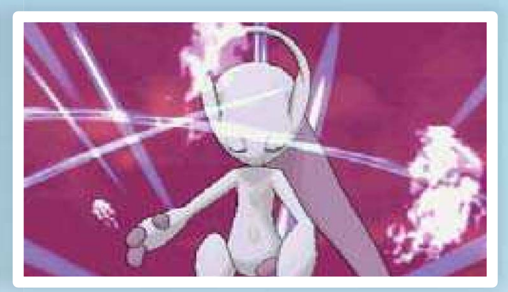


正常的进化最多是三段进化，而MEGA进化是一种超越范围的进一步的进化，剧场版中的觉醒超梦即是MEGA进化形态。MEGA进化后将令该口袋妖怪的隐藏力量得到暂时的释放，发挥出平常进化状态不可能发挥的潜力。具体来说，就是除了能力上，类型、属性和特性也都会改变，可以在战斗中实现逆转。

和通常的进化不同，MEGA进化只有在战斗中会发生，战斗结束后，MEGA进化的口袋妖怪也会复原，而战斗中不会恢复。另外，一次战斗中只能有一只口袋妖怪MEGA进化，实现MEGA进化需要携带“MEGA石”——也就是说，MEGA进化并不是真正意义上的进化，而是只存在于战斗中的一种形态，而该形态下的所有精灵，都以“MEGA+精灵名”的方式来命名。







▲MEGA进化的过程。

MEGA超梦

超梦的MEGA进化后形态，看着比普通形态轻盈不少，悬浮在空中，原本的尾巴状的东西其实是能操纵强大精神力的器官，移到脑后令其精神力大增。

类型：遗传口袋妖怪
属性：超能
特性：失眠
身高：1.5m
体重：33.0kg

曾经是“《口袋妖怪》系列”中君临天下的最强口袋妖怪，即便现在也是人气爆表，高大霸气的外表自然也是为其加分的一项，而MEGA进化后虽然看着娇小起来了，但其超能力却更强大了.



精神崩坏（サイコブレイク）



超梦的招牌技能“精神崩坏”以对方的物防来计算伤害，因此可以把对方偏科的特防盾牌轻松干掉。

MEGA卢卡里奥

卢卡里奥的MEGA进化形态，看着比普通形态大一些。手脚上出现的黑色花纹能提高体内波动能量的流动。

肉搏（インファイト）



MEGA卢卡里奥，原本耳朵边下垂的波动感应器官变大并且飘逸起来。攻击、特攻都有提高，两种倾向的战斗能力也更加平衡，大家可以根据需要来决定物攻、特攻还是双刀。而特性上，适应力会令本系技能的威力翻倍，更加倾向于攻击了。

类型：波动口袋妖怪
属性：格斗+钢
特性：适应力
身高：1.3m
重量：57.5kg

大威力高命中率的近身格斗技，MEGA进化后使出此技能，威力会更大。

MEGA电龙

电龙的MEGA进化后形态，头和尾巴都被白色的毛覆盖，体内的电能得到增幅，而毛发和身上的红色宝石也都会发出强烈的光芒。



类型：发光口袋妖怪
属性：电+龙
特性：不拘常规
身高：1.4m
体重：61.5kg

从电龙到MEGA电龙，最大的变化就是增加了龙属性，叫了五个世代的“电龙”终于有龙属性啦。



龙之波动（りゅうのはどう）

龙属性技能：龙之波动，威力高而且命中稳定的龙系特殊攻击技能。

MEGA灾兽

类型：灾祸口袋妖怪
属性：恶
特性：魔镜
身高：1.2m
体重：49.0kg

灾兽的MEGA进化形态，由于体内能量增加而使得体毛（应该是头两侧的鬓毛）逆立成翅膀的样子。





以高攻击著称的灾兽在MEGA进化后不仅攻击力进一步提升，其速度也得到加强，具备和众强者一决胜负的实力。

试刀（つじぎり）



恶系技能，很容易打出会心一击，配合MEGA进化状态下的高速度先发制人，一击干掉对手也是很有可能的。

MEGA钢嘴娃娃

类型：欺骗口袋妖怪
属性：钢+仙
特性：大力士
身高：1.0m
体重：23.5kg

钢嘴娃娃的MEGA进化形态，脑后的大嘴变成了两个，大嘴的模样看起来也比普通形态暴戾许多，而且有各自的意识来支配行动。







▲►各个角度的MEGA钢嘴娃娃，有点像龙系小黑妹爱丽丝啊……

钢嘴娃娃在本作中增加了仙属性，MEGA进化后物防和特防都有进一步提升，而物攻由于特性变为物理攻击威力翻倍的大力士特性而也有提升。

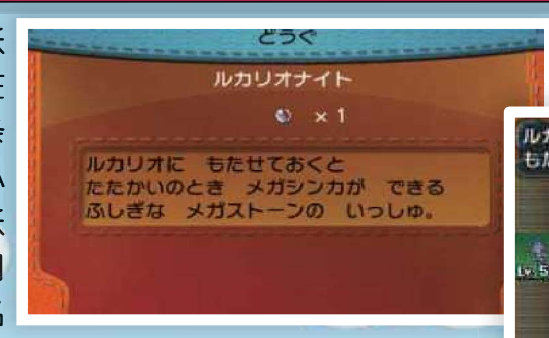
铁头（アイアンヘッド）



钢系技能铁头除了不俗的威力，先手攻击还会会有一定概率令对手陷入害怕状态。MEGA进化后由于有大力士特性影响，而使得其伤害输出更高。

MEGA进化的必要道具：MEGA石

在《X・Y》中，一些口袋妖怪在满足特定的条件时，就会在战斗中进行MEGA进化，而特定条件之一，就是使用道具“MEGA石”，而这些MEGA石是让口袋妖怪们MEGA进化道具的统称，不同口袋妖怪的MEGA石有不同的名称，比如卢卡里奥的是“卢卡里奥骑士”（ルカリオナイト）。





◄▼卢卡里奥的MEGA石——卢卡里奥骑士。

限时配信：携带MEGA石的小火鸡



在2013年10月12日～2014年1月15日期间，官方会通过互联网来限时配送礼物精灵——携带MEGA石“火鸡骑士”的小火鸡。把小火鸡培养进化成斗力鸡、再进化成和火鸡斗士，装备上“火鸡骑士”，就可以在战斗中实现MEGA进化，成为MEGA火鸡斗士，用心培养这只小火鸡哦。

而特性上，这只小火鸡是隐藏特性加速，配合MEGA进化后的高物攻，这小家伙很显然会在以后成长为速度和攻击力兼具的强者。至于普通的烈火特性的火鸡斗士MEGA进化后的特性，这个目前还不得而知——没猜错的话，应该也是猛火吧。

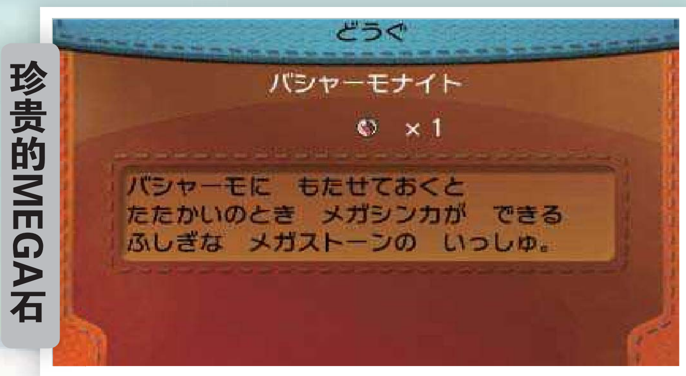
等级：10
性别：♂
特性：加速
技能：抓//叫声/蓄气/火苗
携带：火鸡骑士
精灵球：珍稀球
缎带：最佳缎带
主人名：XY











珍贵的MEGA石

要特别说明的是，这个随同小火鸡限量配信的MEGA石“火鸡骑士”在游戏中是无法通过普通方法入手的，只有在限定的时间内通过互联网下载到，可不能错过这个机会哦。

MEGA火鸡斗士

火鸡斗士的特征也是高物攻，而MEGA进化后其物攻进一步增高——至于其特性加速，我们前面说过这里就不赘述了。



类型：猛火口袋妖怪
属性：火+格斗
特性：加速
身高：1.9m
体重：52.0kg

火鸡斗士的招牌技能火焰踢，高威力的同时还有一定几率附加会心一击或烧伤的效果，在MEGA进化后会拥有更强的威力。

火焰踢（ブレイズキック）

登场角色

馆主·柯妮





MEGA进化是超越进化的进化！

柯妮是本作登场的纱罗市道馆馆主，以发掘口袋妖怪潜力、使它们更强大为目标而努力的女孩子。除了口袋妖怪馆主，她还很擅长滑轮，在主角的冒险途中会和她多次相遇，会有很重要的作用。

纱罗市（シャラシテ）





纱罗市是一座风景优美的海边大城市，在城市中有一座被称为“大师塔”（マスタ-タワ-）的建筑，和MEGA进化有很大关系，而馆主柯妮，也是掌握MEGA进化秘密的关键人物。

口袋妖怪特训！超级训练（スパトレ）

超级训练（スパトレ，全称ス-パ-トレ-ニング）是本作的一个新的系统，传统的培养方式是通过口袋妖怪之间的互相战斗来获得经验值、提升等级，而《口袋妖怪 X·Y》有了新的训练方式，只要在战斗以及特定的剧情之外，都可以随时通过3DS的下屏画面来选择。此外，玩家搜索系统（PPS）、口袋妖怪交流也都是通过下屏来随时开启。

►超级训练以及PPS、口袋妖怪交流都可以通过下屏的触摸操作来开启。







巨大口袋妖怪气球射门

超级训练的项目之一，和一个口袋妖怪形状的巨大气球机器人做对手，彼此进行瞄准目标射门的训练。开启裸眼3D机能，还会获得魄力的3D视觉效果，等游戏发售了感受下吧！





▲使用滑杆和触摸屏与气球机器人比拼射门，防守己方的同时也尽量把球射进对方门中。

基础训练（ベ-ストレ-ニング）



使用沙包进行的简单基础练习，是超级训练之外的又一种轻松锻炼方法。在超级训练中入手了沙包后，就可以让口袋妖怪们通过自己打沙包的方式来自动成长，玩家则可以通过敲击触摸屏的方式来帮忙锻炼。



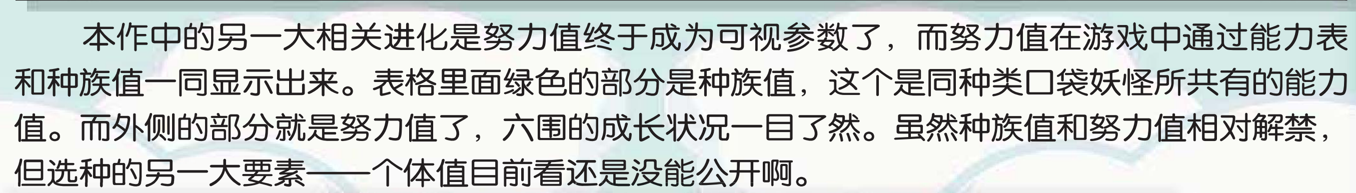
基础训练能在超级训练中查看，只要不在战斗中，就有口袋妖怪可以进行该项训练。

努力值/基础点数（きそポイント）



和获得经验值进而升级的超级训练不同，基础训练所得到的“基础点数”是一种更详细的数值，涉及到HP、物攻、物防、特攻、特防和速度，某项越多则该项的最终能力越高，以往通过打败特定的口袋妖怪以及通过道具来提升或减少，而本作则可以通过口袋妖怪自动的基础训练来提升，方便多了——说了这么多相信老玩家都看出来了，这就是系列一直以来的隐藏数值努力值，出于习惯以后这个依旧还是叫努力值。

能力表



本作中的另一大相关进化是努力值终于成为可视参数了，而努力值在游戏中通过能力表和种族值一同显示出来。表格里面绿色的部分是种族值，这个是同种类口袋妖怪所共有的能力值。而外侧的部分就是努力值了，六围的成长状况一目了然。虽然种族值和努力值相对解禁，但选种的另一大要素——个体值目前看还是没能公开啊。





◀图中的能力按照顺时针的顺序依次是HP、物攻击、物防、速度、特防、特攻。

文 白菜 美编 咕噜



PSV	ACT	动作・一骑当千	
无双大蛇2 终极版			
无双OROCHI2 Ultimate			
Koei Tecmo Games	日版	预定2013年9月26日	
1～2人	6090日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.206			

本辑的情报虽然说不上丰盛，但从某个角度来讲，也算是重磅炸弹。要知道本作终于加入了其他厂商作品中的人气角色。不知道KT到底使了什么魔法才做到了这一点，不过这样一来相信就能吸引更多的FANS来购买了。

来自彼方的战士们

新作增加角色是“《无双》系列”的传统要素。虽然已经跨越了作品的屏障，但是跨越厂商的界限倒还是第一次。如今新公布的三名角色中，就有两名是来自其他厂商作品中的人气角色。

史提尔肯布鲁克・库拉纳哈

出典：梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士3
性别：男
武器：大剑

声优：小杉十郎太

阿兰德王国的原骑士。通称史提尔库。平时是冷静沉着且寡言的男人，但一旦扯上失踪的国王的情报，或是与自身骑士道精神相关的话题，就会展现出另外一面。

在阿鲁兹完成了对梅露露公主的护卫工作，返回阿兰德的途中，被卷入了时空的裂缝，来到了未曾踏足过的战场。

索非蒂亚・亚历山德拉



出典：灵魂能力Ⅳ
性别：女
武器：短剑＋圆盾

声优：中村千绘



受到锻冶之神赫菲斯托斯神托的圣战士，同时也是两个孩子的母亲。曾经以神所加持的武具破坏过邪剑Souleage，但因女儿被抓走作为人质，不得已为守护邪剑而战。

战斗结束后，为了确认孩子的安危而赶往家中，却被卷入时空的缝隙，跨越了次元。

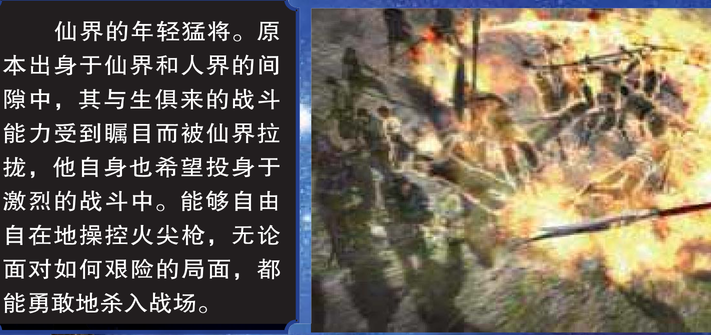
另外一名角色是在《无双大蛇2》中登场的敌方仙界猛将哪吒。但本作中作为我方角色登场的他，其外观与之前有着明显的区别。这又代表了什么？

哪吒

声优：宫坂俊藏

出典：无双大蛇2
性别：男
武器：火尖枪

仙界的年轻猛将。原本出身于仙界和人界的间隙中，其与生俱来的战斗能力受到瞩目而被仙界拉拢，他自身也希望投身于激烈的战斗中。能够自由自在地操控火尖枪，无论面对如何艰险的局面，都能勇敢地杀入战场。



补完《无双大蛇2》的世界

本作中除了大家熟悉的妖蛇讨伐主线流程外，还追加了能够补完这个奇妙世界的故事的附加剧本。“其他视点”能够以不同于主线角色的视角来推进并观察主线流程中的战役；“前日谈”和“后日谈”能更加深入挖掘某些重要战役的铺垫和展开；“IF”则能对某些战役的发展方向进行假设，说不定结果会与原本的发展完全不同。



▲前作的“九州迎击战”中，能够以妲己方的视点来进展，指挥毛利元就和阿喀琉斯阻碍讨伐军的行动。



▲前作的“剑阁之战”的后日谈“名族雪辱战”。袁绍将为在剑阁之战中被妖魔所欺骗的自己雪耻而进行战斗。

空中风格战技

前作中需要消耗一定无双槽发动的特殊攻击“风格战技（Type Action）”，在本作中进化至空中！发动条件不变的基础上，空中版与地面版攻击方式也不同，可以根据战况和性能自由选择。弱角色又有翻身机会了？



▲前作的“长筱之战”的IF战场“长筱反攻战”。假设傀儡化的郭淮与森兰丸成功逃脱后将会出现的剧本。玩家需要击破大量出现的孙悟空分身。

▶风魔小太郎的空中风格战技。将抓住的敌人拉近，吸收回复体力与无双槽。



▲毛利元就的空中风格战技。放出大范围攻击的箭雨。

KILLZONE® MERCENARY

文 白菜 **美编** 澄香

随着游戏发售日一步步逼近，SCEJA又公布了《杀戮地带 佣兵》的新消息，其中包括4名游戏角色的情报，以及必不可少的多人模式的介绍。新角色中更是包含了赫尔盖斯特及ISA的争夺目标——少年哈金。到底少年身上有着怎样的秘密？让我们在游戏中再见分晓。

PSV

FPS丨第一人称视角射击		
杀戮地带 佣兵		
Killzone Mercenary		
SCEJA	日版	预定2013年9月5日
1～8人	4980日元	对应周边未定

相关报道：Vol.206

手握战局关键的少年！



杰斯塔斯·哈金

维克多大使的儿子，10岁。赫尔盖人及维克多人的混血儿。在大使馆被救出后，有时也会为了生存而在战斗中帮助丹纳。他身上携带着的“秘密”，使他成为了ISA及赫尔盖斯特两军的共同目标。

戴米安·伊瓦诺夫

『幽灵之爪』公司

丹纳的佣兵同伴，同样是UCN的退役士兵，曾经跟丹纳一同出生入死。多嘴又喜欢结交朋友的伊瓦诺夫，大致上和丹纳一样，对维克塔和赫尔盖斯特之间的斗争漠不关心。但维克塔出身的他，对赫尔盖斯特军处置同乡的方式感到十分愤怒。他的态度，也左右了丹纳对于战争的看法。



ISA 亚丽克斯·格雷将官

忠诚爱国的天生的士兵，负责守卫维克塔南部的研究开发基地。在防卫维克塔方面有着让人肃然起敬的累累功绩，频发的冲突让她下定决心，要将赫尔盖斯特军的威胁永久铲除。

原本是慎重的战略家的她，在赫尔盖的全面战争中化身为一名热心的活动家。谁也没有想到，是战争中所受到的伤害让她有了这样的转变。

赫尔盖斯特 维克托·克拉提克大佐

赫尔盖斯特军的大佐。担任维克多南部的武器输送及兵器机密情报的传达。诡计多端，深得人心，同时也是一号为达目的不择手段的人物。他那远超常人的爱国心和毫不动摇的忠诚心，就连宾沙利皇帝也给予高度的评价。

克拉提克受宾沙利皇帝任命，全权负责赫尔盖实验兵器开发的监督工作。为此，他将在任务中无所不用其极。

多人模式介绍

通过Wi-Fi，本作可以实现最多8个人的联机，与好友及强敌们在《杀戮地带》的著名地图中进行战斗。满足了3种对战模式的条件后得到的报酬在单人模式中也能使用，还不快来战个痛快！



站在面前的都是敌人！

佣兵战争（Mercenary Warfare）

与所有玩家为敌的单人战模式，在时限内获得最高额的报酬即为胜利。

两军之战的缩影

游击战争（Guerrilla Warfare）

将所有玩家分成ISA军和赫尔盖斯特军两方势力进行对战的团队战模式。在时限内先达成特定击杀数目的队伍胜利。

经典模式又将有怎样的变化？

战争地带（WARZONE）

所有玩家分成两个队伍，在5个随机任务中进行团队战的模式。在不同的任务中有着不同的规则以及目的，十分考验玩家之间的战略、默契及团队精神。每一个任务的总胜利数的合计，将决定最终的胜败。



PSV平台首款《战国无双》！



ACT	动作・一骑当千
PSV	战国无双2 猛将传&帝国 HD版
	战国无双2 with 猛将传 & Empires HD Version
Koei Tecmo Games 日版	预定2013年10月24日

2006年在PS2平台发售的《战国无双2》即将迎来高清版，PSV版的《猛将传》和《帝国》并不像PS3版那样有合集包，是分别发售且只提供下载版。

作为系列的第二作，《战国无双2》与同社的“《真・三国无双》系列”在风格上的区别更加明显。人物方面虽然删去了初代的今川义元、女忍者等，但包括立花訚千代、直江兼续在内的全新可操作角色都极具人气，且《猛将传》中佐佐木小次郎和柴田胜家也成为可用角色。剧情的时代背景锁定在战国后期，东西军在关原之战的较量极为壮阔，石田三成和德川家康的宿命对决也令人记忆犹新。系统方面除了三段式的无双奥义外，还追加了特殊技，不同角色通过R键和□、△的组合能发动效果各异的个人特技，这也沿用到了后来的作品中。在击倒敌将时还有一定几率习得“技能”，技能相当于装饰道具，拥有提升各项能力、增加勋功和金钱、强化无双奥义等不同的效果。

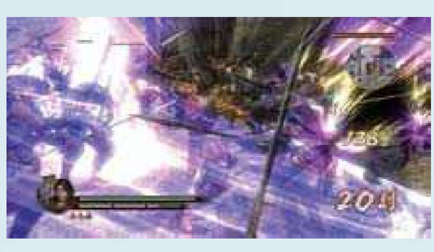

▲《帝国》的政略虽然不及《信长之野望》，但也很值得玩味。

除了剧情模式“无双演武”和自由选关的“模拟演武”外，《战国无双2》还有几个非常耐玩的附属模式，玩法类似《大富翁》的“双六模式”、极为杀时间的“无限城”，《猛将传》还新增了“佣兵演武”。引入战略要素的《帝国》则同时强调政、战两个方面，“争霸演武”分为全国剧本和地方剧本，还可供玩家自由作成原创角色。

此次HD版虽然没有新增内容，但在画面和同屏人数上有明显提升，系列粉丝们在9月的《无双大蛇2 终极版》过后，可以继续投身于《战国无双2》的乱世之争中。

（文：苍穹）


▲2代新增了不少角色，剧情方面也颇具可看性。


▲HD版的同屏人数增长明显，爽快度也不言而喻。


▲“双六模式”可以选择4人对战，应该能支持联机。

利用LBX掀起新的战争吧！



RPG	角色扮演
3DS	纸盒战机大战 ダンボール战机ウォーズ
Level-5	日版　预定2013年9月26日

“《纸盒战机》系列”最新作即将在9月与玩家们见面。这次的故事发生在《纸盒战机W》的4年之后，LBX早已成为了全世界最受欢迎的事物，而集结了大量实力高超的LBX选手、入学门槛很高的名校“神威大门统合学园”就是剧情的主舞台。濑名新是刚刚入学的新生，虽说因为好运进入了这所梦寐以求的学府，不过接下来他面对的将是一场庞大的虚拟战争。

▲玩家将作为原创角色来见证整个故事。

在游戏中，放学后可以进入虚拟战场，学生被随机分为几十个势力相互作战，目的是为了模拟世界大战。玩家不但要拥有丰富的作战经验，更是要代表自己的国家想办法取得战争的胜利。濑名新作为TV版动画的主人公自然会在本作中登场，不过玩家在游戏中所操控的主人公为自创角色，系统会提供多达20种形象供玩家挑选，而且所属势力也与濑名新不同，也就是说在游戏里我们会以敌国势力的视点来见证整个故事的发展，体验到与TV版动画不同的乐趣。从目前官方给出的资料中，存在武器可变形的新要素，例如濑名新操纵的LBX德特菲萨的背部就装备有可变形与合体的特殊武器，这个盾可以变化为剑和单手枪，让机体在一场战斗中拥有更多的可切换武器，从而使战斗产生更多的变数。



▲德特菲萨手上的剑可以随时变成单手枪。

（文：阿鲁）

人物介绍



濑名新（瀬名アラタ）

使用LBX：德特菲萨（ドットフェイサー）

TV版动画主人公，14岁，假想国杰诺克（ジェノック）第1小队队员。性格直爽，非常喜欢LBX，实力也很强，最大的武器是“想象力”，经常以出人预料的战法获得战斗的胜利。

出云春树（出云ハルキ）

使用LBX：奥凡（オーヴェイン）

假想国杰诺克第1小队队长。成绩和LBX的操控能力都非常优秀，不喜欢将感情表达在脸上，在战斗中默默支援着队友。

星原光（星原ヒカル）

使用LBX：巴尔·史巴罗斯（バル・スパロス）

假想国杰诺克第1小队队员，与濑名新一样是刚刚入学的新生。对LBX非常热爱，战斗时很冷静，曾获得阿尔特米斯大会冠军，实力强劲。

法条无乐（法条ムラク）

使用LBX：冈塔·伊泽尔法（ガウンタ·イゼルファー）

假象国罗修斯联合（ロシウス联合）第6小队队长。拥有天才般的实力，他所操控的LBX会彻底抹杀掉战场中遇到的敌人，从而拥有着“紫色恶魔”的威名。

发生在大江户的热血斩虫物语！



A・RPG	动作角色扮演・动漫
3DS	虫奉行 虫奉行
NBGI　日版	预定2013年9月19日

本作改编自同名动漫，原作主要讲述的是在巨虫飞扬跋扈的江户时代，男主人公月岛仁兵卫与同伴们跟巨虫进行对战的故事。制作方于近日进一步公开了游戏模式与战斗系统的详细情报，首当其冲的故事模式让玩家在一边享受原作的热血剧情的同时，还能一边与巨大的虫族进行激烈的对战，随着故事的推进其他角色的故事支线也会陆续得到解锁。游戏继承了原作的战斗要素，消耗行动力可发动强大的必杀技，令战斗场面显得格外豪爽。游戏原创的任务挑战模式更可让角色不断成长，并参与在原作中无法实现的梦幻对战。在“春夏秋冬”茶屋模式中也可以欣赏到游戏的设定画集和原作的全彩插画。喜欢原作和动作游戏的玩家可以期待一下这款将于九月推出的热血之作。（文：半夏）


▲故事模式中收录了新的语音和插图。


▲除了剑术外，也可以用忍术与巨虫们对战哦！


▲可通过挑衅来回复用来发起必杀的行动力。

声优杉田智和负责企划！？



AVG	文字冒险
PSV	月英学园 kou 月英学园 –kou–
Arc System Works　日版	预定2013年10月10日

本作于2012年的TGS上就已公布，最大的噱头在于其原作名单中竟然有着声优杉田智和。游戏的前身为2010年在冬季Comic展上发售的同人小说，由杉田智和与作家御立弹企划，剧本由熊川秋人负责编写，插画则由哉ヰ涼绘制。之后曾一度作为同人音响小说游戏化，音乐方面由伊藤贤治打造。而素来与杉田智和交好的Arc System Works制作人森利道，则为这次PSV版游戏化牵头。

故事发生在古来就存在着巨大怪物“哈扎德”的小镇“桃生町”。女主人公御月英理出身于名门“九头龙”一族，并进入汇集特殊能力者的月英学园学生会，与哈扎德不断地进行着战斗。而男主人公远山浩则是转入月英学园的新生，与御月英理相遇后，由于其拥有的特殊体质，被认为拥有与哈扎德战斗的才能，从而卷入了战斗的命运之中。游戏所选用的声优大都与杉田智和私下交好，例如早见纱织、中村悠一、悠木碧等，由此配音方面也有高水准的保障，大家可以期待他们的表现。（文：白菜）


▲学生会长御月大河是女主角御月英理的兄长，统帅着整个学生会的特殊能力者，全权负责指挥与哈扎德的战斗。


▲潜伏于桃生町的异形生物哈扎德。其外形各异、神出鬼没，共通点是头部佩戴着奇异的面具。





《国夫君》是许多玩家童年的回忆，想起来我虽然也是从《魂斗罗》、《马里奥》开始接触 FC，可最喜欢的 FC 平台 ACT 却是“《忍者神龟》系列”以及后来玩到的《热血》。足球、篮球、躲避球、运动会什么的每个都玩了有上百小时——这么一说好像有种平地蹦出个真饭的感觉，好吧我只是缅怀一下童年啦。

3DS	ACT丨动作・横版过关	
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲		
热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲		
Arc System Works	日版	2013年8月8日
1～4人	4649日元	对应下载分享



基本操作

键位	功能
滑杆 / 十字键	角色移动，朝面对的方向快点两次可跑步
A	拳头攻击 / 靠近倒地的敌人或道具时，将对方举起并攻击
B	脚踢攻击 / 举起敌人或道具时，将对方投掷出去
Y	跳跃
跑动中 A	冲拳
L	更换画面角度
R	缩放画面
靠近硬直的敌人	擒拿
SELECT/START	暂停并调出菜单
菜单状态下十字键	左右切换菜单项目
菜单状态下十字键	移动光标位置

菜单

从左到右依次为：地图、道具、角色状态、打工任务、设置、存档。

地图

包括池袋（いけぶくろ）、新宿（しんじゅく）、横滨（よこはま）、上野（うえの）、涩谷（しぶや）、浅草（あさくさ）、秋叶原（あきはばら）、品川（しながわ）和香港（ホンコン）。

道具

从左到右依次为消耗品、换钱道具和贵重品。

角色状态

显示角色的各项数值，上下移动光标并按 A 键可为角色更换装备，按 Y 键则可查看角色拥有的必杀技。必杀技可自行设置 ON 或 OFF，当两个必杀技指令相同时，系统默

认以强力的覆盖较弱的，如果玩家因个人喜好想使用较弱的必杀技，可以手动将同指令的强力必杀技设为 OFF 状态。

打工任务

本作的支线任务，在池袋商店街的 TRY WORK 设施中领取，同时能够领取的任务只有 3 个，再多领取任务时，系统会自动放弃之前领取的任务。

设置

分为两排，左侧依次设置音乐、效果音、语音和难度，右侧设置键位。本作难度分为简单（やさしい）、普通（ふつう）、难（むずい）和超难（げきむず）。



流程攻略

地点：いけぶくろ

首先在热血高校前发生剧情。

↓

前往住宅区的空地，与わたる交战。
地面上有足球和棒球棒，足球可以用脚踢来攻击对方。

↓

前往车站（驿前）区域，
与さかた以及 3 个喽啰交战。
玩家可先攒钱去书店购买必杀技まっはきっく，对付杂兵非常方便。

↓

看完热血高校的剧情后，就可以在求人案内所打工了。

地点：しんじゅく

前往歌舞伎町，遇到りき和他的女朋友。

地点：いけぶくろ

前往住宅区的空地，在りき的帮助下与ぎんじし、さかた、わたる交战。

↓

触发剧情。

地点：よこはま

仓库前与摩托车暴走族练习，
之后しんじ加入队伍。
把握好摩托车转向的时候从后方攻击即可。

↓

触发剧情。

地点：うえの

车站前与摩托车族まじし的手下交战。
用跳跃攻击对付摩托车会比较轻松。

↓

购买一些回复道具，前往上野公园。

↓

在上野公园与まじし及其手下交战。
优先灭掉捣乱的杂兵，BOSS 的攻防数值和体力都很高。

↓

在上野公园与ぎんじし交战。
BOSS 的移动速度很快，注意被打倒后会被骑乘攻击并巴投，因此最好别被打倒。

地点：しんじゅく

在歌舞伎町与みすず交战。
BOSS 体型巨大，不吃擒拿系攻击。其攻击力和体力都很高，注意她的冲撞，上下移动加以躲避。

↓

触发剧情。

地点：しぶや

在建筑 893 与さんぼう、ちょうし、ながえ三人交战。

↓

车站前与べにじし及其手下交战。
这个女 BOSS 擅长跳踢，
火球更有 50 以上的伤害值，注意躲避。

↓

触发剧情。

地点：あさくさ

在住宅区与なりた、よろず、なりこま、はりま四人交战。

↓

前往雷门，与さきょう、
うきょう兄弟俩交战。
杂兵在被消灭后会陆续补充，最多补充到 10 人，活用地面的垃圾箱和球棒解决。注意两个 BOSS 在拿到武器以后会使用相应的必杀技，不要让他们获得。

↓

触发剧情。

地点：あきはばら

在电器街触发剧情。
注意 2 周目此处会出现真正的きんじし。

↓

一周目：电器店 2 楼打倒さかた。
二周目：电器店スタッフルーム打倒きんじし。

↓

走到电器店外与ぎんじし对决。

↓

触发剧情。

地点：しながわ

在品川桥与わたる、らいじん、ふうじん、ししおう交战。

↓

从机场前往香港（ホンコン）。
注意一旦选择前往香港就无法返回日本，强制打完 BOSS 后通关，如果还有打工任务没有完成，建议先去清扫一下。

地点：ホンコン

与最终 BOSS さぶ和りー交战。
擅长格斗术的攻击力非常高，而且攻击手段丰富，出手频率高，可以安排搭档去应付，不过搭档通常会被胖揍至濒死，注意不断地用药回复。玩家自己建议先去对付持枪的 BOSS，毕竟一枪 170 的伤害，交给 AI 对付比较不放心。持枪 BOSS 的近战能力较差，盯着揍将其搞定，再与 AI 同伴汇合搞定格斗 BOSS，两头夹击的话并不太难。

打工任务介绍

由于本作中的字幕文本完全没有汉字，导致不太精通日语的玩家会难以把握支线任务的目的，以下就对这些任务予以介绍。

任务名	领取时期	达成方法	报酬
しんじゅくパトロ－ル	最初	打倒 20 名はなぞの高校的学生	500 日元
うえのパトロ－ル	しんじ加入后	打倒 40 名まじし的手下	1000 日元
しぶやパトロ－ル	みすず加入后	打倒 60 名べにじし的手下	2000 日元
あさくさパトロ－ル	打败べにじし后	打倒 80 名れんじし的手下	3000 日元
しながわパトロ－ル	打败ししおう后	打倒 100 名ししおう的手下	5000 日元
うんどうかいハンタ－	最初	在池袋或新宿街上走时偶然会遇到くまだ和はやみ，将他们打倒	いだてんしっぷ /2 周目开始 1000 日元
ていさつハンタ－	りき加入后	在横浜、上野或涩谷移动时低几率遇到侦察队，打倒他们 3 次	じぇっとしっぷ /2 周目开始 2000 日元
にざえもんハンタ－	打败べにじし后	在浅草、秋叶原和品川移动时候低几率出现ざえもん，将其打倒	ろけっとかばん /2 周目开始 3000 日元
めいけんトミ－	最初	与新宿车站前的狗对话	500 日元
ぞく・めいけんトミ－	完成“めいけんトミ－”且しんじ加入后	依次前往池袋热血高校前的看板、上野建筑街的篮球场与狗对话	2000 日元
ぞくぞく・めいけんトミ－	完成“ぞく・めいけんトミ－”且打败ツインレオ后	依次前往浅草车站内、涩谷车站门口、横滨车站屋檐下跟狗对话	5000 日元
カラテカぼしゅう	打败まじし后	将くにお状态数值的ぱんち和きっく提升到 50 以上，允许用装备修正	すてごろりん
ラフガイぼしゅう	打败まじし后	将くにお的ぶき和ちから提升到 50 以上，允许用装备修正	だ－ていめぐすり
タフガイぼしゅう	打败まじし后	将くにお的うたれづよさ提升到 50 以上，允许用装备修正	かっちんなんこう
とりかえせ！あのマスク	打败まじし后	领取任务后去刷まじし的手下，低几率掉落的星型道具	1000 日元
とりかえせ！あのレタ－	打败べにじし后	领取任务后去刷べにじし的手下，低几率掉落的星型道具	2000 日元
とりかえせ！あのチケット	打败ツインレオ后	领取任务后去刷れんじし的手下，低几率掉落的星型道具	3000 日元
どつきスタッフ	りき加入后	按拳头 100 次，可以空挥	まっはぱんち /2 周目开始 1000 日元
もちあげスタッフ	しんじ加入后	举起敌人 50 次	にんげんぎょらい /2 周目开始 2000 日元
ぶきなげスタッフ	みすず加入后	投掷武器 100 次	かんつうしゅ－と /2 周目开始 3000 日元
ふりまわしスタッフ	打败ツインレオ后	以必杀技じゃいあんとすいんぐ投掷敌人 50 次	はんま－すいんぐ /2 周目开始 5000 日元
タウンガイド	りき加入后	找到 2 处秘密商店	1000 日元
かいていタウンガイド	完成“タウンガイド”	找到 5 处秘密商店	3000 日元
タウンガイド きわみ	完成“かいていタウンガイド”	找到全部秘密商店	5000 日元
たつじんぼしゅう	打败ししおう后	くにお习得所有必杀技	ちょうじんどりんく
たいけつ！ドッジボ－ル！	打败ツインレオ后	与热血高校前的へいるまん对话并用球砸他	かあつしきべると /2 周目开始 500 日元
ふりょうぼくめつうんどう	打败ししおう后	打倒 1000 个敌人	せいぎのあかし /2 周目开始 50000 日元
ふりょうぼくめつげっかん	完成“ふりょうぼくめつうんどう”	打倒 3000 个敌人	せいぎのくんしょう /2 周目开始 100000 日元
けっとうだいり	打败べにじし后	打倒池袋空地的おかだ	おかだのめりけん /2 周目开始 1000 日元
けっとうだいり 2	完成“けっとうだいり”	打倒池袋空地的まえざわ	まえざわのぶ－つ /2 周目开始 1000 日元
ちょうせんじょう　ライ	みすず加入后	打倒池袋空地的すがた和さおとめ	うんどうしゅ－ず /2 周目开始 500 日元
ちょうせんじょう　びっく	打败ツインレオ后	在新宿的游戏厅打倒ジョニ－和ラファエル	あすり－としゅ－ず /2 周目开始 1500 日元
ちょうせんじょう　とら	打败ツインレオ后	在横滨的仓库打倒老虎兄弟	ちゃんぷのべると /2 周目开始 1500 日元
ちょうせんじょう　れん	秋叶原剧情完成后	在品川的路桥下打倒ごうだ和ごだい	おとこのさらし /2 周目开始 2000 日元
ちょうせんじょう　りゅう	打败ししおう后	在品川的路桥下打倒双龙兄弟	だぶどらぐろ－ぶ /2 周目开始 2000 日元
ちょうせんじょう　しし	打败ししおう后（2 周目限定）	在品川的路桥下打倒まじし、べにじし、さきょう、うきょう和ししおう	ちょうじんどりんく /2 周目开始 2500 日元
にせものげきたい	打败ししおう后（2 周目限定）	在新宿打倒假りき	でんせつのさらし /2 周目开始 3000 日元
にせものげきたい 2	完成“にせものげきたい”	在横滨的仓库打倒假しんじ	こうていのすかじゃん /2 周目开始 3000 日元
にせものげきたい 3	完成“にせものげきたい 2”	在新宿游戏厅打倒假みすず	おとめのくちべに /2 周目开始 3000 日元
にせものげきたい 4	完成“にせものげきたい 3”	在池袋空地に打倒假くにお	ねっけつはちまき /2 周目开始 3000 日元

必杀技收集

必杀技随着角色的升级、商店中购买或打倒特定的敌人后获取。本作中必杀技种类繁多，难得的是所有必杀技只需用方向键配合拳脚按键即可使出，有一种玩格斗游戏的感觉。全必杀技的获得方法及其效果如下所示，它们不仅能让战斗迎刃而解，更是颇有乐趣的收集要素。以下指令均以默认设置为标准，即 A= 拳头，B= 脚踢。如果玩家设定过键位，请自行对应代换。

必杀技名称	指令	获得方法	备注
まつはぱんち	A	打工任务“ドツキスタッフ”	高速拳击
まつはきつく	B	いけぶくろ的书店	高速脚踢
まつはたたき	手持武器按 A	打倒まじし	高速挥动武器
きゆうこうかぱんち	跳跃中↓ +A	よこはま或うえの两地的书店	空中多段攻击并使敌方倒地
きゆうこうかきつく	跳跃中↓ +B	よこはま或うえの两地的书店	空中多段攻击并使敌方倒地
すくりゆう	冲刺中 Y	しぶや或あきはばら两地的书店	冲刺中团成球撞击敌人
にんげんぎよらい	举起敌人按 B	打工任务“持ち上げスタッフ”	将敌人一直扔到画面的一端
せんぷうきやく	跳到最高点按 B	うえの或しぶや两地的书店	旋风腿，能将敌人放倒
りゆうじんきやく	跳起落地时 B	あさくさ秘密商店	强力的飞膝
りゆうじんけん	跳起落地时 A	しぶや秘密商店	强力的跳勾拳
ぼうじゆつすぺしやる	手持木棒（球棒不可）↓ +A	よこはま秘密商店	原地持棒旋转，攻击周围敌人
ずつきすぺしやる	冲刺中 B	うえの秘密商店	全力踢飞敌人
びつぐばんぐ	被敌人打到屈身时↑↑	あきはばら秘密商店	臭屁攻击
じやいあんとすいんぐ	靠近倒地的敌人，按 B 抓起对方的脚，A 键旋转，B 键投出	打倒ぎんじし	旋转投掷的摔跤技巧
ひのたますぱいく	擒拿住敌人后↑ +B	打倒べにじし	将敌人打到空中并化作火球重击地面
とるね－どあたつく	跳踢命中敌人时 B	あきはばら或しながわ两地的书店	跳踢位置准的话可以多段完全命中
ばつくぶり－か－	举起敌人，跳跃中↓ +A	打倒ししおう	高威力的追打技
かんつうしゆ－と	手持武器冲刺中 B	打工任务“武器投げスタッフ”	能够贯穿多名敌人的武器投掷技，注意只对应双手武器
ふるすいんぐ	手持球棒按 A 蓄力再松开	打倒うきよう	绕世界一周的全力击打，蓄力中途可以移动
お－ば－へつど	手持武器跳跃中按 B	しながわ书店	威力可观的武器投掷
へんしんわざ	跳跃中↓ +Y	しながわ秘密商店	变身为与敌人相同的形态
にんげんどりる	↓ +A	しんじゆく秘密商店	人体钻头，能够打出 3 次攻击的好技能
にとろあたつく	冲刺时继续向同一方向输入冲刺指令	いけぶくろ秘密商店	同一直线上的瞬间移动攻击
じごくぐるま	靠近倒地的敌人骑乘后↓ +B	打倒ぎんじし	抱住敌人全身火焰地在地上翻滚
はんま－すいんぐ	靠近倒地的敌人抓住脚后按 B	打工任务“ふりまわしスタッフ”	绕世界一周的全力摔投
だんくすぺしやる	双手持武器时↓ +A	打倒さきよう	让垃圾桶罩在敌人头上
すとんぴんぐ	靠近倒地的敌人跳跃	うえの的书店	踩踏敌人
ともえなげ	靠近倒地的敌人骑乘后↓ +B	打倒ぎんじし	巴投

秘密商店

游戏中的“なぞのみせ”是隐藏在地图上各个区域的隐藏商店，里面通常能购买到强力必杀技。同时作为收集要素的一环，也关系着打工任务的达成。秘密商店一共有 8 处，部分必须要先掌握二段跳才能获得。二段跳的获得方法是装备道具ろけっとかばん，该道具在完成打工任务“にざえもんハンタ－”或在横滨的秘密商店里均可购买到。右侧为全秘密商店的所在位置：

池袋（いけぶくろ）：池袋商店街，从书店的自动售货机上用二段跳跳到屋顶，再向右到达汉堡店的右端。

新宿（しんじゆく）：新宿繁华街，歌舞伎町入口左边的建筑物门。

横滨（よこはま）：仓库前破损的墙壁。

上野（うえの）：上野公园里的石像。

涩谷（しぶや）：必须二段跳，杂货店屋顶的左端。

浅草（あさくさ）：调查车站内阶梯旁的→箭头。

秋叶原（あきはばら）：电器店 2F 的大电视。

品川（しながわ）：调查工地上洞穴的梯子，注意不要掉到洞里。



本作的流程不算长，而两个迷你游戏模式感觉并不算太好玩，主线流程紧张有趣，收集要素也比较丰富，但总体流程还是偏短，打起来不太过瘾。

文 半夏 美编 sienna



类似“《勇者斗恶龙》系列”的玩法，再加上属于自己的全新要素，这正是《电波人RPG》，虽然是一款下载游戏却非常的耐玩。不知不觉间“《电波人RPG》系列”迎来了第三作，比前两作更加广阔的地图让玩家体会到自由探索的乐趣，下面就让我们一起看一下游戏的主要玩法吧。

電波人間のRPG3

3DS	RPG 丨角色扮演		
	电波人 RPG3		
	电波人间の RPG3		
	Genius Sonority	日版	2013 年 8 月 7 日
	1 人	1000 日元	对应邂逅通信

操作详解

按键	作用
十字键	移动、选择
A	确认、对话、调查、使用道具
B	取消、返回
X	跳到其他已经到过的地图、战斗中设定的某个指令
Y	开启菜单、战斗中设定的某个指令
R	提示当前要做的事
滑杆	移动
START	存档、中断存档
R+L	截图



菜单

选项	说明
アイテム	使用道具
とくぎ	使用当前队伍里电波人的技能
いれかえ	交换电波人，调整编队
そうび	更换电波人装备
さくせん	更改作战计划
すれちがい	查看邂逅信息
つりどうぐ	变更钓鱼工具

关于电波人

电波人是一种漂浮在大气中的神奇生物，使用电波岛的设施“アンテナとう”可以捕捉大气中的电波人。电波人头顶的天线决定了它的技能，有回复、攻击、辅助等等。游戏中玩家主要要做的就是捕捉各种各样的电波人，根据要冒险的地图不同，活用策略将不同的电波人编成小队，然后在广阔的地图上冒险，帮助主角电波人救回他的青梅竹马。



电波人的获得

除了主角电波人外，其他所有的电波人都需要玩家捕捉，或者通过QR码加入。捕捉得到的电波人在冒险中如果死掉可以在电波岛的“精灵のほこら”复活，但是通过

QR码获得的电波人则会直接消失。想要捕捉电波人必须先打开3DS的无线通信开关，然后使用设施“アンテナとう”，画面上会出现许多漂浮的电波人，使用3DS的陀螺仪让上屏幕准星瞄准电波人，在上屏幕下方会显示电波人名字、等级、头上天线名称，“アンテナなし”表示电波人没有天线，“アンテナのねっこ”则比较特殊，表示该种电波人的天线比较高级，需要在提升到一定等级后才能长出，并在那时才会习得特技。下屏幕会显示已经捕捉的电波人、可容纳的电波人数量、雷达会显示出电波人位置。按Y键开启礼貌模式，关闭3DS的摄像头，按A键能够发出捕捉网，当电波人面对屏幕，或者距离较近时不会捕捉成功。大部分电波人可以反复捕捉直到成功，但是比较稀有的发光电波人则只有一次捕捉机会，一定要把握好捕捉时机。



QR码





使用电波岛的设施パソコン读取QR码能直接得到别人的电波人，通过这个方法得到的电波人都只有1级，提升等级之后会变为最低等级。例如通过QR码获得30只电波人，将其中一只提升等级后，其他电波人都会自动升到队伍最低等级。在菜单界面选择“いれかえ”然后查看某只电波人的信息时选择“QRコード”就能将自己的电波人生成为QR码和朋友分享。

电波人的颜色和天线

电波人身上的颜色决定了它们的属性，不同属性的电波人对不同属性的耐性和弱点不同，有两种颜色的电波人则兼具两种颜色的属性。粉色的电波人具备诱惑特性，银色的电波人防御力两倍，金色的电波人会让战斗获得的金币变为1.4倍。

颜色	属性	耐性
赤	火	火+2、水−2
蓝	水	水+2、电−2
黄	电	电+2、土−2
橙	土	土+2、风−2
绿	风	风+2、冰−2
水	冰	冰+2、火−2
白	光	暗+2、光−2
黑	−	−
粉	−	全部−2
紫	暗	暗+3、光+3、其他全部−1
银	−	火+2、冰+2、水+2、电−4、暗−2
金	−	火−2、其他全部+1



电波人头上的天线决定了它所会的技能，分为回复、复活、治疗、辅助（削弱敌人）、辅助（增强自己）、攻击、特殊这几种。其中攻击分为炎、冰、风、水、土、电、暗、光几种属性，并且在本作添加了双属性，即同一个电波人具有两种属性的攻击天线。这样的电波人比较强大，是后期迷宫中必不可少的战斗力。在不同的地图冒险时要根据地图怪物属性种类，调整队伍编成，属性相克顺序为：炎→冰→风→土→电→水→炎，光→暗→光。



战斗



在地图或者迷宫中为可见式遇敌，从背后遇敌则会处于偷袭状态，能够先手攻击，反之被怪物从背后攻击则会处于比较被动的状态。最初玩家可以编入小队的电波人数量很少，随着剧情的推进会增加到8个。在战斗中玩家不能指定个别电波人的行动，而只能选择某种作战计划，然后所有的电波人都会按照这个计划行动。在菜单界面的“さくせん”选项能够为X和Y键设定两种作战计划，在战斗中按这两个键可以快速使用计划，想要使用其他计划可以选择“さくせん”之后选择。具体作战计划的说明如下：

选项	说明
がんばれ	使用全部的技能进行打击
せつやく	不使用技能只使用物理攻击
かいふく	体力下降之后使用回复体力的技能，其他非回复类电波人也会使用攻击技能
ぼうぎょ	使用防御和防御技能
ピンチ	遭遇危机时使用，攻击类电波人也会使用药品进行回复

战斗中会有各种异常状态，如果携带了有对应回复技能的电波人可以进行回复，具体如下：

名称	说明	可以治疗的天线名称
毒	回合结束时会受到小幅伤害	げどく、みんなげどく
猛毒	回合结束时会受到大幅伤害	げどく、みんなげどく
やけど	受到火属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定的伤害	やけどなおす、みんなやけどなおす
みずびたし	受到水属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定的伤害	かわかす、みんなかわかす
のろい	受到暗属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定的伤害	おはらい、みんなおはらい
どろだらけ	受到土属性伤害变为两倍，每回合会有一定的伤害	どろおとす、みんなどろおとす
かんでん	受到电属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定的伤害	かんでんなおす、みんなかんでんなおす
かぜ	受到风属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定的伤害	かぜなおす、みんなかぜなおす
こおり	受到冰属性攻击伤害变为两倍，不能行动	あたためる、みんなあたためる
マヒ	不能行动	しびれとる、みんなしびれとる
ねむり	不能行动，受到攻击时能够庆幸	めざめる、みんなめざめる
ブラインド	命中率变为1/2	めぐすり、みんなめぐすり
ダウン	1～7回合后即死	–

大炮和船只

在地图各处分布着一些传送大炮，使用大炮能够传送到一些行走无法到达的地方。在大地图能够进入一些特殊场景，例如钓鱼场、农田、房屋等等，进入过一次的特殊场景会自动记录下来，使用菜单界面的“ジャンプ”能快速进入这些地方。在海上探索需要使用船只，最初电波人的船很小，只能到达有限的场景，随着剧情的推进会得到大船，可以自由在海上航行，不过四面都被障碍物包裹的小岛只能通过大炮传送到达。

种植

玩家在游戏中会获得各种各样的种子，在城镇农田里，或者专门的农田岛可以种植，部分鲜花浇水之后会立即开放可以采集，如果不采集过一段时间就会枯萎。部分鲜花要隔一段时间才会开放，可以购买营养剂加速鲜花开放，种植大树浇水之后需要过一段时间才会结果。种植获得的鲜花有的可以用来卖钱，有的可以放到饵料场吸引怪兽，有的果实吃掉后能够增加电波人各项属性。竹笋的种植方法比较特殊，需要在一块田地种上鲜花，之后在隔了一格以上距离的田地里偶尔会生长出竹笋，比较随机。



钓鱼

在菜单装备好鱼竿和鱼饵之后就可以在世界各地钓鱼，凡是水面上有鱼影的地方就可以垂钓。先按A键抛竿，在鱼咬钩的瞬间按A键能对鱼造成暴击，较多地损伤鱼的HP，之后持续按A，使上屏幕左下方的丝线浮动槽稳定在绿色部分，如果接近红色则松开A键否则线会断开。持续一段时间后鱼的HP降为0就能钓起，如果时间较长会对丝线造成损伤，一定会断掉，因此高等级的鱼需要较高级别的鱼竿。白色鱼影为稀有鱼，体力也更高。

鱼竿名称	说明	购入场所
きせきのさお	有1/3概率鱼饵不减少	ジュエルショップ
ふつうのさお	普通的木鱼竿	钓り人の岛
はがねのさお	坚固的鱼竿，能够较多减少鱼的体力	钓り人の岛
まもりのさお	不容易断线的钓竿	森林の村
アワセのさお	鱼上钩时间长，钓鱼时第一下攻击容易形成暴击	雪国の集落
クリティカルのさお	暴击率变为1.5倍	暗阁の洞窟2
オリハルコンのさお	非常牢固的鱼竿，能够大幅减少鱼的体力	地底の町
ジュエルのさお	非常少见的鱼竿，只能用宝石购买，攻击力和防御力都很高	ジュエルショップ3

各岛屿作用一览

テンパ岛：主角居住的电波岛，在这里有可以捕捉电波人的设施，也有主角的家、商店、博物馆、农田等设施。

居住岛：在获得“じゅうたくちのモド”后可以开启新的居住岛，从而增加可以捕获的电波人数量。

钓り场：钓鱼场，共有13块分布在大陆各地，在这里可以钓鱼，不同的钓鱼场盛产的鱼和稀有鱼不同。

エサ场：饵料场，将特殊的果实或者鲜花种在饵料场就会吸引特殊的怪物过来。

田岛：拥有巨大农田的岛屿，可以在上面种植作物。

探险の基地：住在这里可以委派电波人去探险，能够经过24小时之后能够取回收益。



大炮の村、火山の村、温泉の村、森林の村等：各地的村落城镇，大部分都有商店、农田等基础设施，随着流程的进行会逐一开启。

钓り人の岛：钓鱼人的小岛，会出售钓鱼相关商品，钓鱼等级达到15级以上可以花费金钱进到房间后面在三分钟内钓取稀有鱼。

ドローンのどうくつ、火山等：迷宫地图，会有不同的属性的怪物驻守，迷宫中还会有宝箱和机关，迷宫最下层一般有BOSS等着玩家，完成各个迷宫的探索是推动游戏的主要方法。

隐れ家、タルクの小屋、地下の牢狱等：随流程开启的地图，大多没有特殊的作用，只是推动剧情发展。

ジュエルショップ：宝石商店，在这里可以花费珍贵的宝石购买特殊的商品，宝石在各地宝箱中可以找到，也可以通过击败ボス再战の馆中的BOSS获得。

コロシアム：竞技场，在这里可以使用Wi-Fi和其他玩家进行对决，第一次来到岛上的玩家需要先打赢电脑，之后每天可以和其他玩家战斗，赢取硬币，硬币能够换取各种道具。

北の炮台、南の炮台、西の炮台、海上の炮台等：隐藏在世界各地的炮台，通过炮台可以传送到一些无法正常行走到达的地方。

ボス再战の馆：能够在这里和打过的BOSS再进行战斗，赢了之后会获得宝石奖励。

よびだし研究所：在宝石商店中花费宝石可以建成，3DS本体内有前作的玩家，可以在这里花费一定金钱召唤出前作中的电波人，和直接读取QR相比能力会有所提高。

バザー岛：在这个岛上可以贩卖道具，购买其他玩家出售的道具，每天可以使用三次。

福引き岛：可以在这里抽签能够得到稀有道具。

玩后感

非常耐玩是玩过这个系列的玩家对其一致的评价，1000日元的低廉价格却可以玩上很久，广阔的地图让探索充满的乐趣，各种丰富多彩的电波人也满足了收集控的欲望。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

最近微信上的打飞机游戏是非常地流行啊，小C和身边的朋友都在踊跃地狂刷积分，虽然这个游戏挺简单并且画面也不太华丽，但借助微信这个强大的社交平台牢牢抓住了许多非硬核玩家，这次腾讯在微信游戏平台的实验是成功的，相信以后还会有更多的打飞机、打大炮之类的游戏诞生。



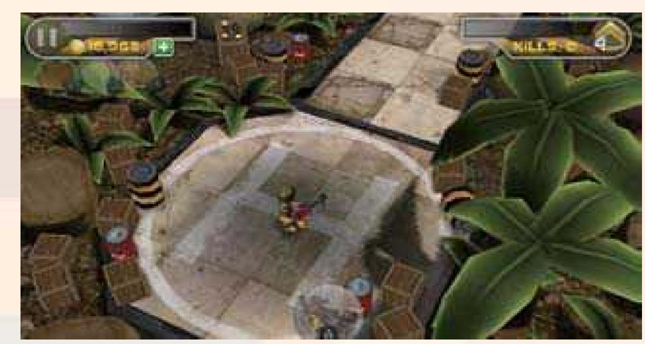
游戏一品轩

本辑游戏推荐

射光你枪中的子弹！

PSV	全面反攻	
	Total Recoil	
Eiconic Games	ACT	美版

本作原是一款去年在智能手机平台上推出的游戏，该作凭借激烈火爆的战斗获得了不少玩家的喜爱，而近日这款热血的射击游戏被移植到了PSV平台。游戏采用了3D画面，风格偏向于美式卡通，不会让人感到战争的残酷性。作为偏休闲的游戏，本作没有太高的难度要求，玩家要做的便是拿起武器勇敢地战斗下去，消灭所有敌人和BOSS。不过在游戏中杀人也并不像割草那样容易，首先本作采用了双摇杆设定，理论上这种操作方式能让玩家灵活面对四面八方的敌人，但实际却并不是那么容易上手，有时打得太激烈场景会显得非常混乱，玩家势必需要控制自己的节奏，即使在拥有大范围攻击的武器时也尽量别从正面强行冲锋，保不准什么时候看漏了一个人或被特效闪花了眼就悲剧了（真受不了那个激光子弹）。要注意的是玩家的HP是角色周围的一个血环，不过比较细小较容易忽略，一旦发现变红了千万不要吝啬钱买医药包。游戏中每过一关后系统都会根据完成度给予评价，以此提升军衔，而军衔系统与解锁新武器、新关卡等相关内容有着直接联系，其中价值最大的个人认为是“Killstreak”，空中援助轰炸掩护效果非常之棒，遇到冲不过去的火力点这个是不二选择，而小C自己最喜欢玩的是引导飞弹，导弹射出后玩家可以控制其飞行方向绕过某些障碍，精确打击的感觉非常带劲。游戏中火焰枪、链枪、火箭炮应有尽有，但大多有子弹限制，对于这样一款以扫射为主的游戏，用到最后觉得最具策略的还是子弹无限的基本款机枪，只要肯花钱升级到最高等级，杀敌的效率还是很高的。此外，如果玩家觉得街机模式不够过瘾还可以尝试一下无尽和挑战模式，难度有着不小提升。总的说来本作对操作精度和策略的要求都不高，并不会给玩家带来很大的心理压力，偶尔玩玩会感觉很轻松，不过后期特效的滥用很容易让人混乱，不太适合那些专注于挑战的硬核玩家。



▲游戏中树木的3D建模略显生硬。



▲干掉这个炮台。

推荐给：喜欢疯狂杀敌的玩家・对枪炮感兴趣的玩家

推荐给

育成游戏爱好者·喜欢小仓鼠的玩家

3DS	与时尚仓鼠生活 一同出门	
おしゃれハムスターと暮らそう いっしょにおでかけ		
Bergsala Lightweight	SLG	日版

很多人都搞不懂为什么日本人那么喜欢啃东西的仓鼠，而与之相关的育成游戏也非常之多。本作的整体感觉给人印象还不错，明亮鲜艳的色彩以及建模都比较舒服，特别是仓鼠吃东西爱“抽抽”那种特性居然被很好地表现了出来，实在是让人很惊喜。和同类游戏相似，游戏中基本的育成元素都很齐备，玩家首先要负责起仓鼠的饮食和卫生，没事帮它挠挠身体或喂一些瓜果蔬菜，当仓鼠闷得慌时也不妨带出门溜溜弯儿。在仓鼠能力的培育上本作是以小游戏的形式来进行的，无论在笼子里跑步还是找物品都能锻炼这些小家伙的能力，而其中有个走迷宫的游戏很有意思，玩家要利用重力感应在迷宫中滚动食物并引诱仓鼠走出这里且不能让其吃到食物，物理引擎的合理应用让操作达成目标充满了变数，玩家的每一步操作都需要相当精准。此外，本作附带的换装系统虽不新颖，但是衣服和佩饰都做得十分美观，整体素质较高，玩起来也很赏心悦目。



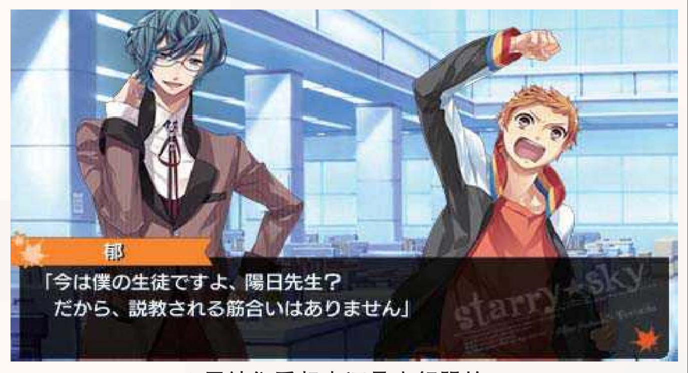
▲看它那个享受的样子呀。

推荐给

系列游戏的粉丝·星座爱好者

PSP	星座男友 秋后 携带版	
Starry Sky After Autumn Portable		
Honeybee	AVG	日版

似乎女生对星座的爱好是与生俱来的，而《星座男友》这个系列自从2009年在PC平台推出后就一直人气高涨，而近日推出的本作则是《星座男友 秋》的FansDisc，在游戏中收录了天秤、狮子、双子这三个星座的帅哥。游戏的背景还是设定在“新月学院”，画面素质的提高就别期望了，大部分的场景素材还是沿用的原作，游戏的重心放在了和男神们的日常生活上。众所周知，天秤、狮子、双子都是个性鲜明且难搞定的星座，玩家需要做足功课摸清他们各自的脾气，有针对性地制定恋爱攻略才能俘虏他们的心。本作中加入了一个看似没什么用的“表情关闭”功能，在菜单中关闭这个选项后对话的角色就不再有表情变化，你也不再那么容易揣测男神们的心情变化，游戏难度陡增，只建议高端星座爱好者用这种玩法进行游戏，不然跟木头说话着实痛苦啊。此外，本作的鉴赏模式里收录了许多壁纸和人物资料介绍，对自己星座知识自信的玩家快来拿下你的男神吧！



▲男神们看起来还是蛮舒服的。

推荐给

跑分游戏爱好者·希望从游戏中得到放松的玩家

NDS	奔跑的可爱女巫	
Cute Witch! Runner		
CoderChild	ACT	美版

本作是DSiWare上一款非常可爱的跑分游戏，完全没有以前跑分游戏那种强大的压迫感，特别是后期加速那种近乎癫狂的状态在本游戏中是不存在的。本作整体让人觉得比较舒服，无论人设还是场景都非常可爱，不过要注意的是别看到萌的东西都往上面撞，小C一开始往那些大眼睛娃娃上撞，结果挂了才发现那些是不能碰的敌人（为啥可以吃的星星和敌人的眼睛长得一样）。没有压迫感也并不意味本作可以轻松驾驭，游戏更多的是通过巧妙的空间变换来制造难度，大小不一的敌人运动速度和位置都各有区别，有时候空中飘浮的道具会把你引诱到一些“高难度区域”，如果玩家没有一定的熟悉程度和操作技巧很容易就被卡死在那里，没有十足的把握不妨放弃那些危险的道具。此外，本作在跑分的过程中还穿插了一些小游戏，虽说都是找图案、连线等不太新颖的游戏，但多少还是起到了一定的调剂效果，总的来说本作更适合那些喜欢休闲风格游戏的玩家。



▲这么萌的敌人怎么下得去手啊。

NDS 时尚大亨

Fashion Tycoon

MSL	SLG	美版

推荐给：喜欢时尚的女性玩家·模拟经营游戏爱好者

本作的名字让人感觉这可能会是“换衣服”游戏，但实际上本游戏是由MSL制作的一款以贩售潮流时装为主题的模拟经营类作品。本作的画面偏暖色调，重心偏向于经营管理，但游戏对服装的表现也并不含糊，虽然每件衣服看起来很小，但是衣服上的褶皱、阴影等细节还是非常丰富。玩家一上来就会面临没客户、没员工、没货的三无状态，因此只能老老实实地利用启动资金定制衣服、衣架、台子等必需品，尽早使自己的货物开始销售。刚开始可能节奏会比较慢，不过在有了稳定的客流量后就可以尽情施展管理才能了。小C最热衷于的是布置店铺摆设，游戏中物品的摆设和属性对销售都有很大影响，货物再多若没有足够的衣柜和镜子，顾客无法试穿，那么销售速度会大打折扣，并且全身镜能比贴在墙壁上的镜子给客户提供更好的服务，如果得到认可玩家能在上屏看到满意度的提高。本作整体氛围轻松，经营管理的流程并不复杂，花上一二十分钟基本就能完全熟悉，对于想挖掘深度的玩家来说本作并不适合。



▲顾客们在考虑穿些什么衣服呢?

PSV 超级大爆炸

Megablast

Super Icon	STG	美版

推荐给：射击游戏爱好者·喜欢《太空侵略者》的玩家

本作是PSN的一款下载游戏，名字感觉很霸气，但粗略一看和《太空侵略者》感觉非常相似，像是在向这部经典作品致敬。本作的场景要素非常单调，就是一张配合剧情需要的黑色宇宙背景，而飞船和敌人的设定都偏向于科幻金属风格。本作以“波”代替了关卡的概念，一开始玩家就可以非常直接地进入战斗，游戏中那种慢悠悠的小喽啰都比较好对付，打死它们后会出现红绿蓝三种子弹和可以收集的金珠（那个金珠长得实在太像子弹了），我个人更倾向于用绿色的激光弹，因为游戏中那种会跟踪你位置攻击的敌人十分讨厌，但利用绿色激光弹，在躲避回击的时候只需使用其连续扫射的特性，就有较大机率干掉它。此外，游戏中的BOSS也都是很难缠的对手，它们基本都是弹幕专家，对付时务必做好在密集子弹间躲避的准备，特别是在屏幕上方偷袭的时候不要太恋战，过窄的空隙留给玩家的反应时间非常有限。本作在《太空侵略者》的机制上进行了扩展，游戏节奏有所提高，熟练掌握游戏中的操作后会让人玩起来非常爽快。



▲从上方偷袭敌人的身后。

NDS 玛亚历险记

Maya the Bee

Midway	PUZ	欧版

推荐给：原作动画的粉丝·小游戏爱好者

在人们心里，蜜蜂给人勤劳、努力的印象，以它们为主题的游戏和电影也不少，而本作就是根据奥地利经典的动画《玛亚历险记》改编的一款益智类作品。刚进入本作的时候发现3D地图做得挺不错，我以为本作可能有值得深挖掘的地方，不过后面我发现我错了，华丽的也就只有那张地图。游戏的方式非常简单，玩家扮演小蜜蜂玛亚在地图上触发剧情玩各种小游戏，而这些游戏大多是以蜜蜂为主题，比如其中一个游戏有点像手机游戏《找你妹》，玩家要在规定时间中找出走丢的蜜蜂，不过由于玩家不能决定画面的移动，所以一旦错过某个场景就不太容易弥补回来，而本作的其他游戏也大多是这种“挑战型”，什么五步之内找出所有的水果、规定时间内把所有动物送回家等，玩的时候略感压力。在系统设计上本作没什么太大的亮点，难能可贵的是本作的小游戏都包含了不少原创要素，玩起来不会给人带来烦腻的感觉。



▲小鸟该放到哪棵树上呢?

推荐给

休闲竞速游戏爱好者·想和家人一起玩游戏的玩家

3DS	家庭卡丁车	
	Family Kart 3D	
Arc System Works	SPG	美版

本作是一款可爱的休闲类卡丁车游戏，刚进入游戏就能感受到非常浓厚的动漫风格，轻快的日系音乐和活跃的色彩都让人感到很轻松，而所谓的“家庭赛车”就是主角妹子莎拉一家八口人的竞速大乱斗，游戏中的八辆赛车也各具特色。（居然有个车是纸箱？）游戏中A键是加速，X键是使用道具，在弯道按下R键可以轻松地甩出漂移，整体玩法和经典的“《马里奥赛车》系列”相似，也主要利用赛道上的道具来增加游戏的竞争性和悬念，而在使用前不妨多观察互相之间在地图上的位置，比如在拥有炸弹后可以甩向前方把领先你的对手炸得人仰马翻，陷阱则可以让那些想超越你的人瞬间歇菜。就模式来说本作看起来挺丰富，但实际上结构都十分相似，所谓的“全国赛”也只是个噱头，也是一轮轮的和相同的人比赛，玩久以后会觉得乏味。本作整体风格和诸多设定的确有克隆嫌疑，但实际上手情况还算良好，依然能让人投入其中玩得很开心，更适合家庭聚会一起众乐乐。


▲开个车居然还支着一个太阳伞。

推荐给

喜欢马的玩家·模拟类游戏爱好者

NDS	梦想系列 驯马师	
	Dreamer Series Horse Trainer	
Dreamcatcher	SLG	欧版

本作是Dreamcatcher推出的“《梦想职业》系列”中关于驯马师的一款游戏，游戏的画面粗看似乎还不错，但一张张静态CG切换下来就感觉非常的死板。在本作中玩家需要进行不少与马相关的工作，看得出来游戏的制作者是一个很讲究细节的人，给马填草料、栓皮带，甚至连开关水龙头都考虑进去做成了触屏小游戏，但这些众多的交互都只是浮于表面，并不会与游戏中的系统元素产生关联，新鲜感一过反而让人觉得有些繁琐。个人觉得本作比较有意思的是在骑马的阶段，在训练场中玩家可以通过触屏控制缰绳，让马匹做出各种动作，而且游戏中也给玩家提供了很多任务，比如沿特定路线走盛装舞步或以最快速度奔跑到场景某个固定点，目标看似简单，但合理的游戏平衡却让人处在一种心流的状态，每次完成挑战后玩家的表现会被进行评定并录入到家里的电脑中，收获的奖章也会陈列起来 。本作看似内容丰富，实际游戏前期的体验却有所区别，喜欢马的玩家如果不介意那些繁琐的地方应该还是能在本作中找到不少乐趣。

▲终点就在眼前，快冲过去！



一品短消息

●PSP热血动作游戏《真·三国无双6 特别版》在近日发布了汉化测试版，由于字库和文本破解问题该版本的汉化率只达到了80%，但并不影响游戏剧情的理解，期待已久的玩家不要错过。

●根据横沟正史的原著改编的硬派侦探NDS游戏《犬神家一族》在近日发布了简体汉化版，除了一些较小的图片外大部分内容已经汉化，喜欢探案情节的玩家值得一试。



▲用缜密的逻辑找出真相。

●PSV的绘图软件《绘画频道 新涂鸦公园》近日在港服新推出了一系列中文着色画组合包。

●D3P近日推出了PSP平台“《维他命》系列”的最新作品《维他命R》，这次的故事发生在强制住宿的名校“艾文莉音乐学院”，担任图书馆管理员的女主角西野优那阴差阳错转职成为了有最多问题学生的“ClassR”的班导，一不小心与班上的帅哥学生和老师之间发生了不少浪漫的爱情故事。



▲校园里的爱情故事总是那么美丽。

《龙之王冠》制作人访谈

《龙之王冠》是我游戏制作生涯中的最大夙愿

采访Vanillaware社长神谷盛治，了解游戏制作经纬



由Vanillaware开发、Atlus发行的2D动作角色扮演游戏《龙之王冠》销量不菲，国内同样销售火爆，相信有着PSV机友圈的玩家也和小编们一样，整天联得如火如荼。这种横向卷轴类的过版游戏在当今算是濒临“绝种危机”，角色的培养、武器的收集等RPG要素为这古朴的游戏方式增光添色。在大家阅读本辑详细攻略的同时，也不妨拜读一下制作人神谷盛治对《龙之王冠》的看法。这是一款怎样的游戏？制作人都考量了哪些要素？这些问题的答案都会在下文中揭晓。

文 胧月 美编 咕噜



神谷盛治

Vanillaware社长，游戏导演兼插画家。学生时代在游戏公司中打工，不久后作为策划加入Capcom。从Capcom退社后，先后在Atlus、Racjin、SCE、Square Enix等多家公司开发过游戏，于2002年创立公司Vanillaware。其代表作有《公主王冠》、《奥丁领域》、《胧村正》等。

竭力尽智

——首先请谈一谈《龙之王冠》初始的企划目标吧。

神谷盛治（以下简称“神谷”）： 在开发游戏前，负责背景画面的西村老师（西村绢）就同我商量要将本作打造成Vanillaware作品中屹立于金字塔顶的游戏。呕心沥血地打造一款横版2D游戏，甚至于让人觉得我们已经努力到“犯傻”的程度，这就是目标。

——不太明白。

神谷： 这个时代已经很少有机会如此用心地制作一款横向卷轴动作游戏了，这是雪藏了多年的梦幻企划，既然决定制作，那么就要在公司能够承受的范围之内做到最好。游戏性方面我们当然做了巨大努力，但特别想说的还是画面部分，目标是10年以内不会被超越的2D画面素质。

——这种想法很游戏啊，不过竟然真的去实践了，让人尤为钦佩。

神谷：究竟能不能制霸10年暂且不说，但的确是以这种品质要求为目标，因此《龙之王冠》的实际素质即便见仁见智，也毫无疑问是Vanillaware的集大成作，实际耗费的心血也超越我们的预想。

——说到2D画面的意义，是否相当于美术工作的方针呢？

神谷：原本就是一款正统幻想作品，所以想以西洋绘画风格为基准。不过我自身对这种绘画风格拿捏得不是很准，因此2010年的贺年片上试着画了三美神，想借此看看大家的反应。结果大家都觉得不错，算是得偿所愿地表现出作品的古典氛围。



——《龙之王冠》的世界观既正统又怀念。

神谷：世界观很大程度归功于背景组，他们不断地奉献出好到令人惊愕的背景图。开发初始是打算刻意向《巫术》致敬，舞台仅限于街道和迷宫，但不经意间，背景设计师西村绢自主地画出街道以外的风景画，毕竟迷宫里的精美背景并不算充足。

——想在游戏里还原背景设计，想必是劳神费力的一件事吧。

神谷：《龙之王冠》的画面与以往所谓的“点阵图”不同，采用了全彩涂色，完全没有“调色板”的概念，也就是说无法通过调色板来像以前的街机游戏一样简单地变换颜色。本作中，当角色进入阳光充足的地方或者被松明照亮时，身体周围会出现光晕，像素着色器此时需要进行“等级补正”一类的运算，着实很消耗机能（苦笑）。

——看来做2D画面也并不轻松惬意。

神谷：装备外形上的变化，如果是3D的话只需直接为武器建模即可，但2D画面的环境下，每增加一把武器就必须绘制该武器的全技能演出动画。角色的不同颜色造型同样如此，如果使用调色板，2D将会非常简单，但鄙公司的全彩涂绘就要给所有颜色都画上演出动画。

——难怪当本作的角色颜色公布时，业界的设计师们都发出惊叹声，缘由于此啊。

神谷：我在设计角色时完全没考虑到多种颜色带来的工作量，但角色的设计师还是针对我的画稿给出了高解析度的动画，实在是很不容易。

——角色行动如此平滑流畅，让人不得不叹服这果然是Vanillaware的手笔。

神谷：承蒙夸奖。



是玩家更是制作人

——话说回来，为什么在现今这个时代会想去做横版动作游戏呢？

神谷：这个么……契机之一是Capcom的一位前辈制作人来询问我有没有想制作的东西，被憧憬已久的Capcom一问，最先蹦出来的想法自然是温存多年的《龙之王冠》，于是急急忙忙地提上企划案。

——最早是面向Capcom的企划吗？

神谷：《龙之王冠》的企划受到了Capcom方面的好评，可是最终还是没能获得认可，但经由此事，我已经被鼓动得斗志昂扬，不愿放弃之际获得了Ignition公司的提携，开始《龙之王冠》的正式制作。不过这件事其实是禁区，发行商Atlus不太乐意我们提（苦笑）。



——里面似乎很有玄机啊。

神谷：另一个契机是主程序大西先生在《胧村正》制作完毕后，希望制作一款不是那种换线战斗，而是斜45度在场地中自由行动的动作类游戏。大西先生是曾经在《胧村正》杀青前一周临时加上死狂模式，令Debug公司欲哭无泪的男人，高游戏性的作品是他一直追求的目标。

——在杀青前一周追加模式？

神谷：大西就是这样的人。做成斜45度的地图后，就能不局限于线，而是在一个平面上策划更多玩法。我过去在Capcom见识过这种游戏的制作过程，深知其中艰辛，还曾经警示过大西一次，告诉他这种游戏很不好做。

——平衡性的调整会很难吗？

神谷：Capcom的前辈们为了调整平衡吃尽苦头，耗费大量时间，所以我很担心能否在给予的开发时间内做完游戏。这次我们希望玩家能够玩出个人的特色（《胧村正》做不到这点），同时关卡中要凝聚大量的机关和演出，工作量会相当大。

——原来如此。

神谷：如果你问我为什么要做，一言以蔽之，就是我强烈地想制作出跟Capcom的《龙与地下城》、《异形大战铁血战士》一样的游戏。

——对于某个年代，这是一种注入大量心血的游戏类型。

神谷：有人问我在那个街机年代对哪款作品印象深，我举出的例子也是Capcom的。除了刚才提到的两作，还有《快打旋风》、《龙王战士》、《吞食天地》、《名将》以及《恐龙新世纪》。

——的确Capcom的游戏能让人玩得很入迷。

神谷：这类游戏的起源可追溯到《热血硬派国夫君》、《战斧》等名作，不过让这种游戏方式深入人心，并自立为一派的，还得归功于Capcom。



——神谷先生自己对这种斜45度的过版游戏是不是也很有执念呢？

神谷：我个人的话，与其说是怀念游戏体验，倒不如说是当年目睹Capcom的前辈们制作游戏时而大受感动。看着作品一步步变得好玩，最终光彩夺目，那时的回忆也许正沿袭到了《龙之王冠》。

让斜45度横版动作游戏紧跟时代

——以现代的技术制作古旧的斜45度横版动作游戏，这是《龙之王冠》的一大特征。另一方面，本作也实装了各种迎合现代玩家的新系统，尤其是RPG要素占了不小的比重。

神谷：和100日元就能玩的街机游戏不同，游戏卡的价格比较贵，不能长久玩的话会比较不爽。RPG要素正是为此而生，而且我觉得本作的RPG要素与动作结合得尤为妥善。此外，街机游戏会有鼓动玩家投币的游戏设计，比如让玩家能打赢第一个BOSS，却倒在第二关的途中，诱导玩家投币续关。当然，等玩家习惯以后，有的游戏也是可以一个币玩40分钟的。

——当年我还是穷学生的时候，为了玩很长时间，所以钟爱街机游戏《龙与地下城 暗黑秘影》。

神谷：《龙之王冠》中在冒险关卡里死亡后也是可以续关的，续关所需的并非百元硬币，而是玩家在游戏中赚取的虚拟金币。续关次数越多，消耗的金钱也会大幅上涨。这样一直续关最后搞得身无分文，很有当年在机厅里不断投币最后一贫如洗的感觉（笑）。

——在调整难度的意义上而言，育成要素也尤为重要啊。不太擅长动作游戏的玩家可以通过练级提升实力，基本就能顺利过关了。

神谷：的确是这样，升级就好。如果能四人组队并且不惜续关，难度还会大幅下降。反之，想完美驾驭本作动作性的玩家可以单人或双人挑战高等级BOSS，操作角色的技巧便尤为重要。所以我觉得最终的难度平衡还是做得比较好的。

——说起来像这种类型的游戏，还有育成和

宝物收集要素如此丰富的吗？一时之间我似乎难以联想到第二款。

神谷：难说，像PC上似乎就有一款《阿拉德战记》。不过斜45度横版过关游戏本来就少。

——大概是吧。

神谷：《龙之王冠》里之所以能配备完善的宝物收集系统，也是大西先生的功劳。模仿《巫术》和《七星魔法使》那样，在各探索区域和据点街道之间往返的构造，是1998年的最初企划书上就确定的，但大西先生提出让装备品的数值随机化，做得像《暗黑破坏神》一样。在向别人介绍《龙之王冠》是怎样的一款游戏时，“斜45度横版过关的《暗黑破坏神》”是最为好懂的说法。

——还有随机迷宫也确实很像《暗黑》。

神谷：开发初期，我采纳了大西先生“控制素材数量的同时维持耐玩度”的意见，想让除主线流程外的迷宫全部随机生成。不过“背版”本身就是横版过关游戏的一大乐趣，而且有地域特性的迷宫便于我们把演出和机关设计得更加有趣，因此重新做回了固定迷宫。但是在开发过程中，又有声音说固定迷宫很容易玩厌。

——也有道理。

神谷：大西似乎对这种意见的出现早有预料，主动承担调整工作，添加了随机迷宫。之后他还擅自给随机迷宫加了连我都不知道的BOSS（笑）。

——啊哈哈。

因“等神谷”导致调试时间延长

——Atlus曾让我们很早就试玩了《龙之王冠》的多个未完成版，可以感觉到随着试玩版的更新，游戏乐趣越来越高，制作组最后是否又对游戏加以打磨和调整了呢？

神谷：在测试和调整上花了很多时间才有了这样的结果。其中因为素材导致时间大量消耗，将它们全部放到游戏里实在是难以速成的工作。

——是吗？

神谷：当初我夸下海口，一个人包揽游戏中的所有事件图，不过我还有剧本和监督等工作内容，工作较为繁重。但这时想要后悔找借口就很逊了，结果就是手里的活计都很晚才完工。中途忙到要哭，于是我去拜托同公司的插画师Shigatake君帮忙，他听了我的遭遇表示十分感动，然后拒绝了我。开发临近终盘，更是《胧村正》DLC和《龙之王冠》的美术工作互相撞车，又引发了“等神谷”事件。画画的工作堆积成山，我每天除了画几乎不做其他事情，导致入社的新人都不觉得我是游戏的导演了（苦笑）。



——哈哈哈。

神谷：财宝图其实也是“等神谷”的副产物，设计师们在等我的怪物图的同时画出了它们。其他还有诸多延误事项，总之《龙之王冠》就是在不断的测试和调整中消耗大量时间的成果。

——业内有种说法：“游戏开发最后一两个月的调试期最为重要”，果然不是虚言。

神谷：以后我再也不逞能包揽所有绘画了。说起来，负责音乐的崎元仁先生也承诺一人谱写所有曲目，导致音乐也是踩着末班车完工的。

——结果OK即可（笑）。花费如此多的时间进行调整，在游戏界并不多见呢。



排队原理战略的正统硬派路线

——实际玩了《龙之王冠》，感觉其完成度非常高，但如今的年轻人还会喜欢这种游戏吗？您怎么看待这个问题。

神谷：斜45度横版过关可谓复古的游戏方



式，在年轻人眼里怕是相当小众的。

——既然如此，那么《龙之王冠》面向的人群是哪些？

神谷：硬要说的话，或许是面向我的游戏吧（笑），我最想玩、最想做的就是这种游戏。当然也不是完全无视市场需求，而是觉得应该会有一部分人喜欢这样的游戏。

——做游戏经常要面对“自己想做的”和“消费者想要的”两者之间的权衡，过于偏向某一方都不太好，神谷先生您在这方面有什么高明的见解呢？

神谷：我也并非能完全找到平衡点（苦笑），至少做出来的游戏能让我有购买和游玩的欲望吧。Ignition公司最早建议我们让本作迎合北美市场，但最终还是按照我们的喜好来做了。

——本作很有Vanillaware的一贯风格就是了。

神谷：嗯，Vanillaware毕竟不独立发行游戏，受关注的程度并不高。这样的公司不太适合做面向大众的一般作品，瞄准核心玩家才是我们的出路。可是如今的大厂商也不像电子游戏全盛期那样广铺正统大作了，游戏市场上以美少女为卖点的作品越来越多，所以我个人认为，与其往供给饱和的游戏类型里挤，不如另辟出路，重返鲜有人问津的正统作品领域。

——遵从排队原理，转回正统与硬派的路线吗？

神谷：有时我们会半开玩笑地想，假如Vanillaware能制作出风靡游戏界的正统RPG该如何？当然，实际能不能做得出来还不知道。

——从这个意义上说，《龙之王冠》也是一款可遇不可求的游戏，类型也好，世界观也好。

神谷：如果真是这样的话那就很令人开心了，不过《龙之王冠》终究不是能喝着茶吃着薯片慢慢玩的休闲游戏。



Vanillaware的特色——“吃”

——《龙之王冠》在多人游戏模式上很下功夫啊。

神谷：是的，我们想要的是以前机厅里那种朋友包围机台的感觉，希望大家集结到某个朋友家里热热闹闹地联机。在线游戏也无需等待建房，游戏过程中其他玩家就可以轻松加入。

——说到联机，玩家之间PK的“斗技场”是怎样的玩法？

神谷：相比格斗游戏更像是大乱斗吧，游戏测试后期，甚至有高手能以一敌三。

——这也挺有趣啊。

神谷：和随机迷宫一样，斗技场开始也不在开发预定中。本来我并不打算做斗技场的，但无意中随口提了一句想加入斗技场的意向，没想到程序员野间先生记在心上，忙中有序地加入了该模式，然后对我说“暂时加了一个对战模式”。负责背景的西村老师也参与了一手，斗技场的画面动起来简直绝赞。不仅如此，连在线竞赛都为我准备好了（笑）。

——这是没在导演掌控范围内的先斩后奏吗？

神谷：没错（苦笑）。我很担心这部分要耗费多少调整时间，不过看到做出来的东西后，也不好意思强硬地删除。野间先生虽然说是“暂时加”，但他一定知道我不忍心删



掉的（笑）。

——说起来，“吃”在Vanillaware的游戏里一直占据着重要地位，这次是刻意考虑到联机而制作的吗？

神谷：我们想做的是暗黑料理。进入迷宫冒险，吃现场怪物的肉是传统，将这些怪物肉做成暗黑料理给其他玩家吃，是该系统的雏形构想。

——原来如此。

神谷：负责本作料理绘图的山下君对《胧村正》的料理绘图人Shigatake燃起竞争心，结果最后画出来的都看起来非常美味，就连蠕虫肉都看上去非常好吃，一点没有暗黑料理的样子。虽然跟当初的企划不符，但我觉得就这样也不错（笑）。

至勤而非至善

——如此执着于细节，并致力制作高品质动作类游戏的厂商并不多见，您自我感觉如何呢？

神谷：你是想说Vanillaware制作的动作游戏水准很高吗？

——是的。

神谷：嗯……虽然我们竭尽全力地制作每一款游戏，但并没有觉得我们是高质量动作游戏专业户。

——比方说《胧村正》，跳跃和攻击时的阻滞感就做得相当不错。

神谷：《胧村正》作为《奥丁领域》的反省作，在这方面额外下了功夫。在我们看来，《奥丁领域》不过是《公主王冠》的续作，强调的是直接操作动画般角色的乐趣，以及升级、合成道具、料理的游戏性，着重点在剧情，一言蔽之即“即时RPG”。但这种想法被证实是我们的一厢情愿，大部分玩家注重的是动作性，希望通过自身操作克服难关，而我们在动作系统上的制作稍显肤浅，重要的道具合成系统也不容易被玩家理解，使得后期强大的敌人阻碍住玩家的前进，自然就无法体验后续剧情了。

——所以神谷先生认为《奥丁领域》是不光彩的一页。

神谷：所以《胧村正》排除了多余的要素，仅以“爽快地与敌人周旋战斗”和“任何人都能看到故事结局”为目标制作。当时



Vanillaware人手很少，开发资源受限，专注于动作性则导致其他方面薄弱化，玩过《奥丁领域》的玩家毫不留情地指责《胧村正》剧情太少。如果说《奥丁领域》的动作和剧情比例为2∶8，那么《胧村正》则是6∶4。

——《龙之王冠》中二者的比例大约是多少？

神谷：动作和系统占9，剧情仅占1，即便如此，本作的剧本文字量还是超过《胧村正》的。在游戏整体和动作部分作出的努力，还是孕育出了良好的结果。

——刚才您说贵社并非高水准动作游戏专业户，但对《龙之王冠》还是很有自信的吧？

神谷：是的。《龙之王冠》是Vanillaware迄今最为自信的品牌，有了《奥丁领域》和《胧村正》的经验，我们把能够想到的都做进去了，接下来就是等玩家的反馈意见。游戏虽然看起来很复古，但作为2013年发售的游戏，其适合的年龄层是较为广泛的。无论是当年的街机玩家，还是没玩过这类游戏的年轻人，都请务必尝试一下本作。游戏奇迹般地顺利发售了，其开发过程从头到尾都可谓惊心动魄，Vanillaware算是坐上了一条顺风船。



本作是由创造了《公主王冠》、《奥丁领域》和《胧村正》等作品的知名制作人神谷盛治所率领的Vanillaware负责开发的，以幻想世界为舞台的2D A·RPG。玩家将扮演一名冒险者，挑战遍地财宝，却充满魔兽威胁的各个迷宫，最终名利双收。来一起看看这款能够勾起大家童年回忆的横版过关风格作品吧。 文 白菜 协力 阿鲁&苍穹 美编 Juxi

PSV

A·RPG | 动作角色扮演

龙之王冠

ドラゴンズクラウン

Atlus	日版	2013年7月25日
1～4人	8190日元	无对应周边

系统详解

初次游戏

启动游戏后，首先会看到标题菜单，一共分为6项。一般情况下直接选择第1项“Start Game”开始游戏。之后界面自动切换至城镇设施的酒馆“龙之天国亭”。选择第1项“プレイヤ–选择”，然后选择“新规作成”，即可创建自己的角色。

标题菜单

Start Game：重新开始或读取游戏存档开始游戏。初次游戏时，进入存档选择画面，随意挑选一格空栏，即可创建新的存档。而删除存档也在该界面下进行，选择想要删除的存档，按下△

键，即可将其删除。

存档可以在城镇设施的酒馆“龙之天国亭”进行，另外从迷宫回到城镇之时，也会自动进行存档。

Upload SaveData：连接PSN后，将自己的存档上传至服务器。

Download SaveData：连接PSN后，下载自己已经上传至服务器的存档。下载时必须登录与自己上传存档时相同的账号。本选项与上一个选项均对应PS3版和PSV版的存档互换。由于双版本无法互相联机，因此通过存档的上传/下载可以与其他版本的玩家共同奋战。

Option：系统设定。从上到下依次为声道选择，BGM、音效、语音、旁白大小设定，以及搜索地区设定。值得一提的是最后的搜索地区设定，选择“同じエリア”的话，搜索的地区限定为当前账号所属服务器（例如日服账号就只搜索日服服务器），而选择“全てのエリア”的话，则搜索所有服务器。为了保障联机质量，一般来说是默认搜索自身所在服务器，没有特别情况无需更改。

Gallery：观看游戏中获得的CG图片。在城镇设施的“冒险者公会”中也同样可以查看。

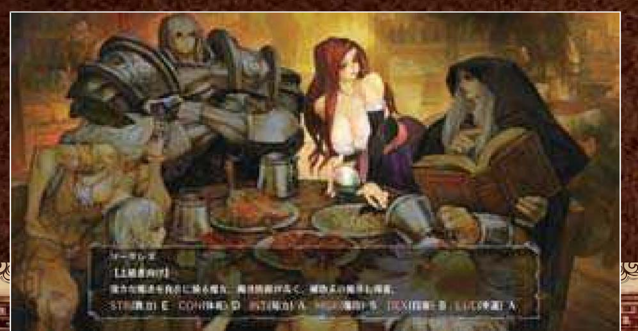
PlayStation@Store：连接PSN商店，购买本作相关下载内容。



创建角色

游戏共有6种职业可供玩家选择，分别是战士、亚马逊女战士、精灵、矮人、男巫和女巫。以下简单介绍该职业的特点，详细分析将放在后文的“职业分析”部分。

STR（腕力）：影响物理攻击力。
CON（体格）：影响物理防御力。
INT（知力）：影响魔法、属性攻击力。
MGR（魔防）：影响魔法、属性防御力。
DEX（技术）：影响武器攻击力的安定性。
LUC（幸运）：影响暴击率。



战士（ファイター/Fighter）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
S	A	D	C	B	B

攻防平衡的重装备万能物理系职业。物理系相关能力强，拥有范围攻击的招式，并且可以用盾抵挡敌方的攻击，守护队伍。在全职业中最容易使用。

亚马逊女战士（アマゾン/Amazon）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
A	C	C	C	B	A

攻强守弱的物理系职业。物理攻击力数值虽然比不上战士和矮人，但拥有瞬间最高火力，持续输出能力也极强。但是防御面贫弱，不多下功夫的话很容易被秒杀。

精灵（エルフ/Elf）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
B	C	B	C	A	A

使用弓箭的技术型职业。攻防数值方面不算出彩，但是能够以弓箭进行远距离攻击，机动力也极高。输出方面需要靠技能来进行弥补。可以同时使用物理和魔法攻击。

矮人（ドワーフ/Dwarf）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
S	S	E	D	C	B

依靠肉体作战的物理型职业。特征在于攻击数值与战士同样处于最高水准，而防御能力更是耀眼，面对物理系攻击几乎可以硬抗。能够抓取杂兵使用投技。

男巫（ウィザード/Wizard）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
D	C	S	A	B	D

特化魔攻的魔法系职业。魔法攻击力超越女巫，并且擅长各种直接攻击系的魔法。推荐想要体验魔法高DPS的玩家选用。

女巫（ソーサレス/Sorceress）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
E	D	A	S	B	A

另一名魔法系职业。虽然魔法攻击力不如男巫，物理防御力也是全职业最低，但擅长各种辅助系法术，充当队伍中的援护系角色位置。攻击型魔法也以阻碍敌方行动的魔法见长。

选定职业后，要对角色的各种细节进行设定。设定完毕之后，选择最下方的“作成する”，这名角色就会登录在玩家角色栏里面了。设定的内容全部可以日后进行更改，初次设定时不妨随意一些。



名前编辑：编辑该角色的名字。菜单中只能输入英文与数字，不过按下SELECT选择“文字编辑”，则可以对每个字母或数字进行大小、宽窄、位置设置角度等设置，可以创造出绝对独一无二，充满个性的ID。

カラー：选择该角色的外观颜色。每个角色均有5种候选配色，分别对应玩家所熟悉的各种类似职业（例如战士就有圣战士和暗黑战士，精灵也有火精灵和暗夜精灵的外观可供选择）。当然配色并不会对实际游戏造成任何影响，玩家完全可以按照自己的喜好进行选择。

ボイス：设定该角色的语音。有日语和英语两种可以选择。日语声优对应为：战士——津田健次郎；亚马逊女战士——田中敦子；精灵——今井麻美；矮人——石冢运升；男巫——安元洋贵；女巫——井上喜久子。

あいさつメッセージ：设定角色打招呼的信息。当联机加入别人的房间时，角色就会自动说出这句话。

キャラ选择メッセージ：设定角色被选择时的信息。在酒馆选择同伴时指向该角色，就会出现此时设定的信息。

复活メッセージ：设定角色复活时的信息。注意这里的“复活”并不是指在迷宫中复活，而是指在寺院中被复活。

ダイイングメッセージ：设定角色的死亡留言信息。当玩家在迷宫中靠近该角色的骨堆时，就会出现这条信息。

共通操作

虽然不同职业之间的操作大有区别，但仍然有着共通的操作。以下给出的就是包含全职业共通操作和城镇、迷宫指令的操作表。PSV版相比PS3版的最大优势在于触摸屏可以直接操控光标进行点击，因此基本上很少有用到右摇杆的必要。不管在点击隐藏得分、解锁开箱，还是料理方面，都比PS3版要来得方便直接得多。

指令	行动
左摇杆	移动/道具选择
右摇杆	移动光标/菜单选择
□	各种攻击
△	拾取、弃置暂时装备/搭乘坐骑、弩炮
×	取消/跳跃
○	确定/各种攻击
方向键↑	调出快捷道具栏
方向键←/→	选择当前道具栏
方向键↓	使用、装备当前道具栏道具
L	光标选择/解锁/调出快捷道具栏
R	回避（被命中前瞬间回避能产生持续无敌时间）
SELECT	城镇地图
START	城镇菜单/迷宫菜单
触摸屏	光标移动、选择/解锁
左摇杆+□	跑动
左摇杆←←/→→	跑动
左摇杆↓+□	滑铲

城镇设施

海德兰德城共有8处设施可以进入，加上玩家平时所处的街道，一共可以看作9处设施。以下为大家分析每处设施的具体作用。

街道



没有进入任何设施时，角色就处于街道。在街道上按下SELECT键可以调出城镇地图，进行设施间的快速移动；按下START可以打开城镇菜单，主要进行道具的装备、整理，查看角色能力以及委托任务。城镇菜单除了6个选项外，还可以直接查看当前难易度，护石（タリスマン）持有情况，符文石（ル—ンスト—ン）持有情况以及金钱量。护石和符文石将在各自相关的部分详细解说，以下先为大家讲解城镇菜单选项。

装备・所持品



背包

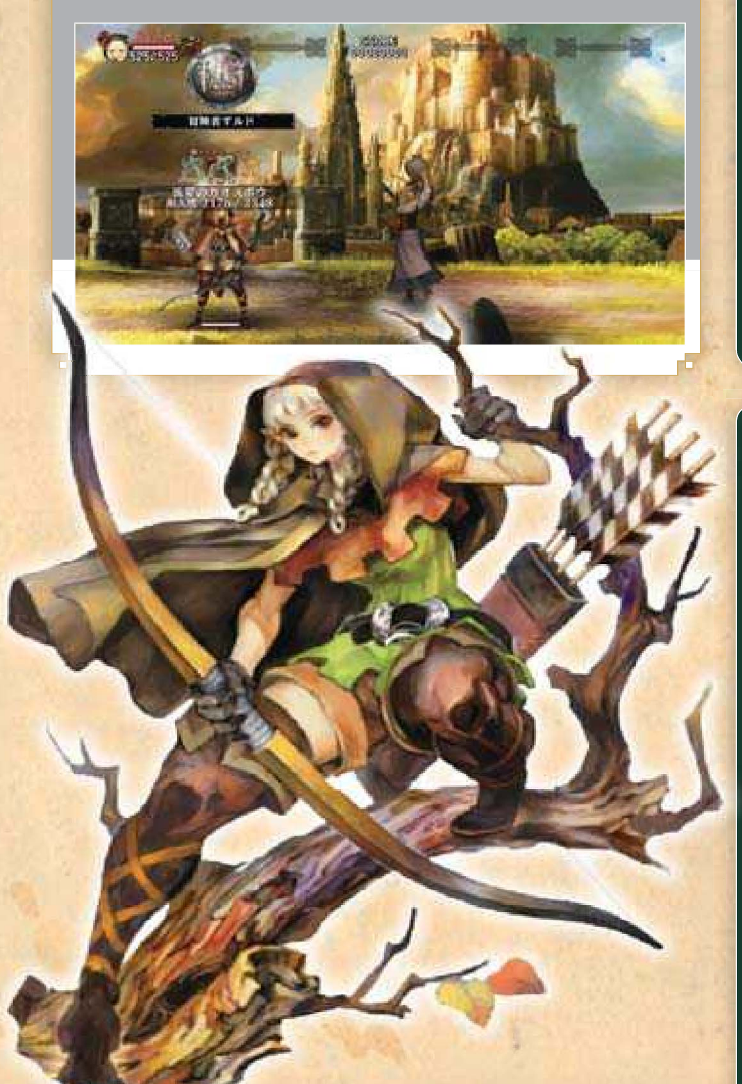
游戏初期玩家只有一个背包（カバン）。当开启设施“马屋”，可以进行联机后，系统会赠送一个背包。另外的背包则可以在魔法道具屋进行购买，每个角色总共可以拥有9个背包。每个背包初期有7格道具栏，玩家可以往里面任意放置道具和装备。想要提升道具栏的数量，则需要在城镇设施“冒険者ギルド”的“スキル修得”一项下，选择共通技能（コモンスキル）的“エクストラポケット”，消耗技能点数学习。该技能总共可以提升三次，让背包的道具栏达到最大10格。

玩家选定背包后，按下△键可以进行装备。而在背包栏的下方，会显示装备当前背包后角色的攻防能力值。

道具栏

每格道具栏可以安放一种类别的道具。道具按照种类可以分为装备类道具、消耗类道具和技能类道具。玩家可以自由搭配放置，然后在战斗中按方向键进行切换。方向键←/→可以选择当前道具栏，选定后按下方向键↓即可使用或装备当前道具栏的道具。另外在设定道具栏时，指向当前道具栏，按下方向键或左摇杆的←/→，让其图标左下位置出现功能键图标，即为设置快捷道具。快捷道具划分为□、×、○和△，设定完成后在迷宫中，长按方向键↑或L键，即可调出快捷道具栏，然后按下对应的右侧功能键，就能快速使用或装备该道具。

设定道具的方法是选定背包中的一格道具栏，然后点击○键，就能切换到仓库界面。仓库界面下将玩家持有、且当前允许装备的道具分为五个类别，从左到右依次是本职业装备、本职业武具、本职业饰品、消耗道具与技能道具，查找起来非常方便。如果是要替换背包中的道具，那么在进入仓库界面后按下△键，还会进入对比界面，玩家可以直观地看到当前选择的道具和想要替换的道具的能力对比。想要卸除已带道具时，选定道具按下□键即可。而按R键还可以调换同一个背包中两件道具的装备位置。



装备道具

每个职业均有五种不同的装备类道具，放入背包后就会自动装备（图标左上角会显示“E”）。当然也可以带上多余的装备类道具出战，然后在战斗中进行切换。装备类道具又细分为武具类道具和饰品类道具。武具为无法卸下的装备型道具，必须放置在背包中，也就是说必定会占去一格道具栏（战士强制装备剑和盾，因此会占去两格）。武具大都影响角色的攻击力。而饰品是可以卸下的装备型道具，并非强制装备，大都影响角色的防御力。选定装备类道具时，画面右侧会出现该装备的详细能力。以下对各项能力的意思进行说明。

ランク：表示装备的稀有等级。从S划分到E，S为最高等级，E为最低等级。装备等级通常由装备的各项能力值和附加效果共同决定。一般来说，等级越高的装备就越好。

攻击力/防御力：攻击力表示该武具的攻击数值浮动区间。攻击力的表示方式为“XXX～YYY”，其中“XXX”为武具的最低攻击力，“YYY”为最高攻击力。角色的DEX堆得越高，攻击力就越稳定于最高值附近。防御力则表示该饰品或武具的防御力，全部已装备武具和饰品加起来的攻防总值，就是玩家当前背包的攻防能力值。

耐久度：使用该武具进行攻击，或是装备该饰品遭到攻击时，就会消耗对应装备的耐久度。耐久度消耗为0后，装备会变成红色，攻击力和防御力则大幅降低，且失去所有附加效果。

装备条件：左侧头像代表该装备对应职业，右侧等级代表装备最低要求等级。

分类：该装备所属类别。

附加效果：E等级以上的装备道具都会有附加效果，个数从1～8不等，一般来说等级越高，附加效果个数越多。附加效果各式各样，以某个相同的附加效果叠加为目标凑齐一整套装备，是收集装备的基本准则。后文的“附录”部分将会详细给出特定附加效果的说明和获得地点。

在道具栏装备界面下，按△键可以装备当前选定装备，以便玩家以喜欢的装备出战。当然同样也可以用□键和R键卸除和替换道具。

消耗道具与技能道具

消耗道具是使用后会消耗数量的道具，其特点在于“使用回数”和“补充量”的设定。“使用回数”指的是进入迷宫后该道具可以使用的数量，而“补充量”则是指回到城镇后允许为该道具补充的数量。举例某HP回复道具的使用回数为3，补充量为8，就是说在迷宫中该道具最多可以使用3次，而回到城镇后该道具的使用回数得到补充再次回复为3，但补充量则会因为8–3降为5。当补充量小于使用回数后，该道具的使用回数也只能补充至补充量的当前值。

技能道具则是玩家学习当前职业的道具系技能后，能够获得的职业专用道具。技能道具只有“使用回数”的设定，根据技能的等级而变化，而且可以同时装备在不同的背包中。技能道具在每次回到城镇后都能得到全回复。另外技能道具与特殊的“任务道具”都是以橙色字体显示在道具栏中，非常醒目。

アイテムボックス

在仓库查看玩家当前所持有的所有道具，从上到下分为全消耗道具、全武具和全饰品。仓库中不含技能道具和任务道具。查看时按下SELECT可以更改道具的排列顺序。注意仓库中的道具为该存档下的全角色共同拥有，例如每个角色正常流程中只能获得一个的“霸者の纹章”，如果有多个角色都获得的话，可以将其全部转移到一个角色的背包中去。

スキル确认

该项目下查看该角色当前已经习得的全部技能。

ステータス

该项目下查看角色当前各项能力。

LV：角色当前等级。
EXP：角色当前已获得经验值。
NEXT：角色升级还需的经验值。
HP：角色当前体力值。
STR：角色当前物理攻击力。
INT：角色当前魔法、属性攻击力。
CON：角色当前物理防御力。
MGR：角色当前魔法、属性防御力。
DEX：角色当前武器攻击力安定性。
LUC：角色当前暴击率。
スキルポイント：角色当前尚存技能点数。



角色等级最高为LV99。STR等六围数值会因装备变动而发生变动，但最高值为255，无法超出上限。

依赖书确认

可以确认当前已经接下的委托任务详细内容。在左侧选定任务后，任务的详细内容显示在



画面右侧。第1页是任务的介绍，第2页是达成条件和报酬的详细信息。一般来说只需要确认第2页就行。一次最多只能接5个委托任务。所有任务的详细与完成方法收录在后文的“附录”下。

オプション

可以更改系统设定与游戏设定。系统设定（システム设定）的内容同标题菜单下Option。这里着重讲解游戏设定（ゲーム设定），得当的设定可以让玩家的游戏体验更为惬意。

ゲームマスター：设定游戏旁白的语音。初期只能选择“谷口节”和“English”，分别对应日文和英文。当选用一名角色通关后，在路凯恩之塔（ルカインの塔）消耗100万金钱即可买到对应该角色职业的日语声优旁白。战士对应津田健次郎，亚马逊女战士对应田中敦子，精灵对应今井麻美，矮人对应石冢运升，男巫对应安元洋贵，女巫对应井上喜久子。或者是在PSN商店可以花费500日元直接购买任意声优的旁白语音，而不需要通关对应职业。由于旁白语音几乎无处不在，如果对这几名声优非常在乎，不妨早早购买，以便获得更舒适的游戏体验。

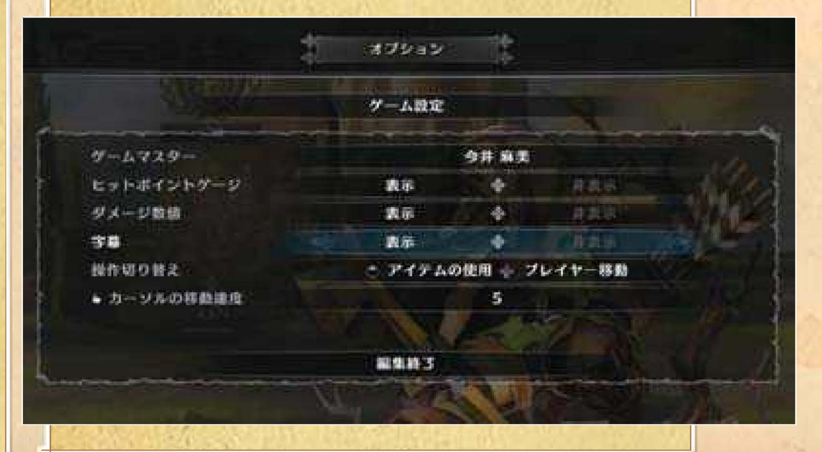
ヒットポイントゲージ：在敌我单位的下方显示体力槽。为了能够直观地看到敌人的残余血量，建议开启“表示”。

ダメージ数值：显示敌我单位遭到攻击时损伤的体力数值。为了能够直观地看到敌我特定招式的伤害量，建议开启“表示”。

字幕：旁白开始时，在画面下方显示字幕。虽然没有前两者重要，但旁白时没有字幕显示总感觉怪怪的，还是建议开启“表示”。

操作切り替え：调换方向键和左摇杆的作用。两者的差别主要在于跑动的输入方法上，由于左摇杆输入←←/→→会很不方便，因此摇杆控制移动的玩家基本都是用的左摇杆+□的方法来跑动。这种输入方法的缺点在于跑步不是第一时间启动，而且必须先输入方向，再按住□才能跑动，次序不能颠倒，在危机时刻很可能会出错。因此如果没有特殊的原因，强烈建议玩家调换两者的作用，用方向键来移动，而已左摇杆来选择、使用道具。

カーソルの移动速度：调整光标的移动。在PS3版有一定作用，但对于能够触屏的PSV版来说，大家无视这个也没什么关系。



龙之天国亭（龙の天国亭）



位于街道最左侧的设施，俗称酒馆。最初即可开启。在这里主要进行队伍编成和存档。

プレイヤー选择：选择玩家已经创建的角色进行编辑，或是重新创建一名角色。编辑与创建的方法在前文“创建角色”部分已经详细说明过。注意按下这里□键会删除角色，千万谨慎。

仲间を选ぶ：编队选项。下文将会详细解说。

冒险の记录：进行存档。

オプション：等同于城镇菜单中的オプション。

タイトルに戻る：回到标题画面。

酒场から出る：离开酒馆。按×可以直接选择该项。

编队（仲间を选ぶ）

游戏最多支持4人组队。在编队界面下玩家可以设定单人游戏时，与自己共同出战的NPC同伴。NPC同伴的获得方式将在加南寺院（カナン寺院）的部分详细解说，这里着重讲解编队的方法。

选择“仲间を选ぶ”后即可进入编队界面。画面左边可以看到4格人物栏，玩家自身固定排在第1格，第2～4格可以设定NPC同伴入队。点击空人物栏后，在画面中央的同伴备选栏中选定同伴，即可让其加入队伍了。与道具设定同样，选定人物栏后按下□键可以让该NPC离开队伍，按下R键则可以调整该同伴在队伍中所处的位置。

同伴备选栏一共可以容纳30个同伴，超出这个数量的话将无法加入新的同伴。此时玩家可以将一些等级较低，或是装备不好（耐久值耗尽）的同伴踢出去。在同伴备选栏中选定一个同伴，按下□键，就能与他告别了。



同伴详细

在画面中央的同伴备选栏中，除了一目了然的等级与职业外，还有非常重要的要素需要玩家进行查看。在备选栏中选定同伴时，画面右侧会出现该同伴的详细信息。首先要观察详细信息右上方的“OnlineID”，如果显示的是“————”，证明这是一个战5渣的纯NPC角色，不能对其抱有太大期望；如果显示的是正儿八经的ID，说明这个角色是其他与你联过机的玩家的角色。一般玩家角色的装备和技能打造都比NPC角色来得好，所以可以期待一下。

另外玩家角色和NPC角色还有一个重要的区别，就是高等级玩家角色的背包一般不止一个。由于NPC出战角色不会修理装备，因此耐久耗完的装备即便红了个遍，也会一直装在身上。原本就是战5渣，再带出去几乎就等于战1渣了。而玩家角色的一个背包即使装备耐久耗完，我们也可以按下△键进入详细情报界面，然后选择“装备・所持品确认”，再以△键切换当前装备背包，就又能出场作战了。另外在“装备・所持品确认”的界面下，玩家也可以仔细确认该角色有没有带上对自己有帮助的技能或强力的装备，特别是是否有带“プロテクションの书”的女巫，受欢迎程度简直天差地远。

而对于耐久度耗尽，而又没有多余背包的纯NPC角色，选定他后按下□，可以将其踢出备选名单中，免得占空间。

合流系统

在编队界面中，可以看到人物栏右侧写着“合流可能”或“合流禁止”的字样，两者可以按△键进行切换。这里牵涉到游戏的合流系统，而合流系统又分为NPC合流与玩家合流。

NPC合流：选择“合流可能”的话，当玩家队伍不满的情况下进入迷宫时，适合该迷宫等级的NPC同伴就会陆续在途中加入玩家的队伍，直到达到队伍人数最大值为止。例如玩家选择两栏“合流可能”，一栏“合流禁止”，则进入迷宫后最多会加入两名NPC。而当其中一名NPC死亡后，又会有新的NPC加入填补空缺，直至玩家的同伴中没有对应该迷宫等级的NPC。某些任务要求单人讨伐BOSS，出发之前就一定要将三格人物栏全部设定为“合流禁止”。

玩家合流：当玩家进行联机游戏并担当主机时，选择“合流可能”的人数，就等于其他玩家能够加入的数量。如果“合流可能”的人数多于当前联机玩家数量，那么剩余的空位则会由NPC补上。若是中途出现新加入的玩家，那么则会按照2P→3P→4P的顺序顶掉NPC。例如玩家选择两栏“合流可能”，一栏“合流禁止”，另一名玩家加入后，将会占据2P位置，组成2人队伍进入迷宫。然后在迷宫中就会有一名NPC乱入，占据3P位置组成3人队伍。此时如果忽然有新的玩家加入，那么他将会直接出现在3P位置顶掉NPC。由于“合流可能”只开启了两栏，那么这个队伍已经达到饱和，就无法再加入新的玩家了。

加南寺院（カナン寺院）

紧靠酒馆右侧的设施，俗称寺院。在“古代神殿の遗迹”初次通关后开启。在这里主要进行祈祷和复活同伴。



祈祷（祈る）

选择寺院菜单的第1项“祈る”后就会进入祈祷界面。在这里玩家可以消耗金钱进行祈祷，在出战迷宫时得到各种特殊效果的恩惠，例如获得金钱上升，得到分数增加等。祈祷的有效期间为下一次离开城镇直至回到城镇。因此连战是能够最大效率享受祈祷效果的作战方式（“连战”的意义将在后文进行解说）。祈祷效果最多只能生效一个，后祈祷的效果将会覆盖先祈祷的效果。以下给出所有祈祷内容的出现时期。

※祈祷效果在迷宫“幻の大地”无效。

祈祷	消耗金额	效果	出现条件
圣骑士の希望	50	宝箱中容易出现武具	游戏初期
战乙女の希望	50	宝箱中容易出现饰品	
命の加护	200	冒险出发时LP+1	
金运の祈り	300	冒险结算时获得金钱少许上升	
冒险者の愿い	500	冒险结算时获得分数少许上升	
惠の加护	5000	冒险出发时LP+2	普通（ノ－マル）难度通关
开运の祈り	2000	冒险结算时获得金钱上升	
探求者の愿い	4000	冒险结算时获得分数上升	
女神アルテナの祝福	7500	宝箱中得到的战利品增加	
ノ–マルに变更	0	难度变更为普通（ノ–マル）	
ハ–ドに变更	0	难度变更为高难（ハ–ド）	
天の加护	15000	冒险出发时LP+3	高难（ハ–ド）难度通关
福运の祈り	5000	冒险结算时获得金钱大幅上升	
开拓者の愿い	10000	冒险结算时获得分数大幅上升	
女神ジュラの祝福	20000	宝箱中容易出现高等级战利品	
インフェルノに变更	0	难度变更为地狱（インフェルノ）	
女神ベルナスの祝福	40000	获得战利品的效果容易变强	地狱（インフェルノ）难度通关

复活与埋葬



对应寺院菜单的第2、3项“复活させる”和“埋葬する”。当玩家在迷宫中冒险时，经常会看到一堆骨堆放置在地上，闪着青光，走近后还会出现死亡留言，这就是同伴的骨头。靠近骨头按△键拾取后，带回寺院选择“复活させる”，就能消耗一定的金额使其复活。复活以后的同伴就会自动进入酒馆的同伴备选栏了。复活同伴的要点与选择同伴出战一样，应该优先复活能看到ID的玩家同伴。

玩家最多可以携带32个骨堆，超出以后将无法在迷宫中继续拾取。但如果全部复活，又是一笔不小的开支，而且会占同伴备选栏的格子。因此若是有一开始就判断没有必要复活的同伴，可以选择寺院菜单第3项“埋葬する”，将其埋葬。埋葬并不会消耗金钱，相反还有低几率获得道具。注意在埋葬界面下直接按□键，可以将当前持有骨堆全部埋葬掉，节省大量时间。

摩根的魔法道具屋（モルガンの魔法道具屋）



紧靠寺院右侧的设施，俗称商店。在初次访问“冒险者ギルド”后开启。在这里的主要目的是购买药水型消耗道具、鉴定未知装备和修理装备。

アイテムの购入/卖却： 下文详细解说。

アイテムの鉴定： 在迷宫中获得的所有装备，一开始是所有详细内容全部为“？”的未知装备。鉴定这种未知装备的方法，一种是在冒险结束时的结算画面直接执行，另一种就是在商店里进行鉴定。鉴定需要消耗一定的金钱，装备等级越高，特效越多，消耗的鉴定费用就越贵。只有鉴定过的装备，玩家才能使用。

装备の修理： 前文在“装备道具”项目下已经提到过，装备的耐久度消耗完毕后，效果将大打折扣。因此每次冒险回到城镇后，修理装备可以说是最为紧要的行动。在修理界面下按□可以直接修理所有背包中的所有装备。当然修理也会消耗一定的金钱。

道具屋から出る： 离开商店。按×可以直接选择该项。

购买、出售道具

商店里的商品主要是药水型消耗道具。药水的特点是单人使用，并且出现品种完全随机，只有在离开城镇一次后才会刷新。药水种类共有十大类，型号分为S、M和L，效果从小到大。以下列出所有可以购买的药水。

图标	名称	效果	冷却时间
	ヒ－ルポ－ションS	HP回复30%	3秒
	ヒ－ルポ－ションM	HP回复50%	4秒
	ヒ－ルポ－ションL	HP回复70%	5秒
	エリクシ－ル	HP完全回复，且一定时间无敌	10秒
	レジストボトルS	20秒内防止状态异常	3秒
	レジストボトルM	40秒内防止状态异常	4秒
	レジストボトルL	60秒内防止状态异常	5秒
	リフレッシュボトルS	30秒内HP持续回复	3秒
	リフレッシュボトルM	60秒内HP持续回复	4秒
	リフレッシュボトルL	120秒内HP持续回复	5秒
	パワ－リキュ－ルS	30秒内输出伤害增加	3秒
	パワ－リキュ－ルM	60秒内输出伤害增加	4秒
	パワ－リキュ－ルL	120秒内输出伤害增加	5秒
	ガ－ドリキュ－ルS	30秒内受到伤害减少	3秒
	ガ－ドリキュ－ルM	60秒内受到伤害减少	4秒
	ガ－ドリキュ－ルL	120秒内受到伤害减少	5秒
	ペインキラ－S	20秒内遭到攻击无硬直	3秒
	ペインキラ－M	40秒内遭到攻击无硬直	4秒
	ペインキラ－L	60秒内遭到攻击无硬直	5秒
	オ－ガブラッドS	20秒内敌人容易被击飞	3秒
	オ－ガブラッドM	40秒内敌人容易被击飞	4秒
	オ－ガブラッドL	60秒内敌人容易被击飞	5秒
	リキッドラックS	60秒内敌人道具掉落率上升	1秒
	リキッドラックM	180秒内敌人道具掉落率上升	2秒
	リキッドラックL	300秒内敌人道具掉落率上升	3秒
	エクスプロ－シブS	投掷后发生小爆炸	2秒
	エクスプロ－シブM	投掷后发生大爆炸	4秒
	エクスプロ－シブL	投掷后发生强力爆炸	8秒

由于药水的价格受到“使用回数”和“补充量”的影响，在购买前也需要玩家进行确认。另外出售道具方面，则可以出售玩家仓库中所有的道具，其中包括其他职业的装备，甚至是重置技能的“忘却の秘药”以及挑战混沌迷宫的“霸者の纹章”，因此操作时务必要小心。

路凯恩之塔（ルカインの塔）



紧靠魔法道具店右侧的设施，俗称塔。在“ウォレスの地下迷宫”初次通关后开启。在这里的主要目的是购买魔法型消耗道具和符文石。

购买道具（アイテムの购入）

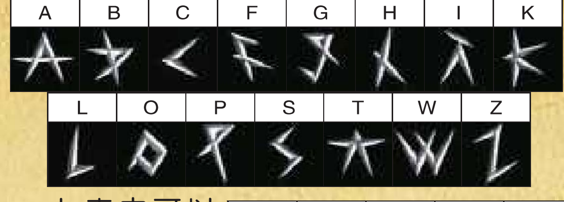
塔里的商品主要是魔法型消耗道具。这种道具的特点是大多为攻击型魔法，威力依存于角色的INT。附带回复效果的戒指也可以在这里买到，并且直接作用于全队。跟商店一样，这里的道具出现品种也是完全随机，离开城镇一次后才会刷新。另外在这里还可以购买符文石，详细内容于下文的“符文”部分讲解。以下为大家列出这里可以买到的所有魔法型消耗道具。

图标	名称	效果	冷却时间
	炎の指轮	连射火球造成小伤害	0.5秒
	火炎の指轮	连射火球造成中伤害	1秒
	爆炎の指轮	连射火球造成大伤害	2秒
	冰の指轮	制造冰柱造成小伤害	0.5秒
	冰结の指轮	制造冰柱造成中伤害	1秒
	冰河の指轮	制造冰柱造成大伤害	2秒
	雷の指轮	放出电击造成小伤害	0.5秒
	雷鸣の指轮	放出电击造成中伤害	1秒
	豪雷の指轮	放出电击造成大伤害	2秒
	毒の指轮	扩散毒雾造成小伤害	0.5秒
	猛毒の指轮	扩散毒雾造成中伤害	1秒
	剧毒の指轮	扩散毒雾造成大伤害	2秒
	治愈の指轮	我方队伍全员HP小回复	0.5秒
	快愈の指轮	我方队伍全员HP中回复	1秒
	全愈の指轮	我方队伍全员HP大回复	2秒
	コメットの卷物	大范围降下无数火炎弹	1秒
	アイシクルの卷物	对复数敌人发射冰弹	1秒
	サイクロンの卷物	制造缓缓前进的龙卷风	1秒
	アシッドガスの卷物	向前方放出酸液	1秒
	リザレクションの卷物	复活我方队伍全员，并全回复HP	1秒

符文（ルーン）

流程中初次前往“忘れられた圣域”时，将会开启符文系统。玩家在迷宫中冒险时，仔细观察背景的话，可以看到刻在背景上的符文符号，将其与手中持有的符文石（ルーンストーン）组合起来成为特定的文字，就能发动各式各样的符文魔法，对玩家的闯关大有帮助。在塔里可以购买三块符文石，分别是黄色的符文石D（售价30000）、红色的符文石E（售价2500）和蓝色的符文石T（售价10000），强烈建议一开始多存一点钱，一次性将三块都买下来。再加上系统赠送的绿色符文石S，共有四块符文石可供使用。另外虽然还会剧情获得黑色的符文石M和R，但在迷宫中完全用不到，因此不用在意。

符文的形象比较特别，依稀可以辨认出对应21个英文字母。而符文魔法的组合原理就是将三块对应首字母的符文石放在一起，表示出某个英文短句的意义。以下为大家放出符文的字母对应表，如果英文还不错的玩家能够记下来，那会是非常方便的。





上表中可以看到，白色字体的符文是会出现在背景中的符文，而后面彩色的符文是玩家手持的符文。符文魔法固定由三个字母组成，通常是2个背景符文+1个手持符文，偶尔也会有1个背景符文+2个手持符文。当然只要条件满足，即使有2个背景符文的情况下，玩家也可以只启动其中1个，然后配合2个手持符文发动完全不同的符文魔法。

启动符文魔法的方法很简单，首先点击场景里的背景符文，玩家角色的下方就会出现手持符文。当点击满三个符文后，如果输入有效，符文魔法就会自动发动了。以下给出迷宫中全部符文魔法的发动方式和效果说明。在攻略最后的“附录”部分，还会给出“符文速查表”，供记不住符文的玩家快速查阅。

图像	字母	英文	效果	备注
	SFC	Solomon's Flying Carpet	出现魔法飞毯	仅用于“魔法使いの塔”A、B路线
	LFS	Life From Stone	为格雷姆注入生命	仅用于“忘れられた圣域”A路线BOSS战
	TSK	The Skeleton Key	打开不开之门	用于“ビルバロン地下要塞”B路线和“忘れられた圣域”B路线
	DBG	Dead Be Gone	净化不死灵魂	对死灵系敌人发动即死效果。只点击背景符文B的话，也能转变为“DSB”（分数倍增）和“TEB”（三属性魔法）
	THF	Treasure Hunter's Friend	发现隐藏财宝	场景中出现B等级以上宝箱，里面大都是高等级装备

图像	字母	英文	效果	备注
	DSB	Double Score Bonus	获得分数暂时倍增	效果时间比起其他符文魔法更长。可以转变为“TEB”（三属性魔法）
	PAD	Potency And Durability	提升攻击力与防御力	–
	TPI	The Phoenix Incantation	LP+1	只点击背景符文I的话，可以转变为“EIS”（道具使用次数+1）
	SOD	Sigil Of Death	高几率全体敌人即死	–
	TEB	Tri–Elemental Blast	发射炎、冰、雷属性魔法	攻击判定为发动者的前方，发动后注意调整自身的朝向。可以转变为“DSB”（分数倍增）
	ECG	Enchanted Coin Geyser	出现无数硬币	–
	EIS	Extra Item Stock	道具使用次数+1	包括技能道具的次数也会+1，非常实用的符文魔法，记得千万不要误输入为“DIE”（完成任务用符文）
	TTF	The True Fist	空手攻击力大幅提升	约5倍伤害。注意只对空手攻击生效，发动后请放下武器。与精灵的踢击相性极好
	CSW	Call Sylphide's Wind	获得风之精灵的加护	身上缠绕附带攻击判定的风之屏障
	SBS	Strength Beyond Strength	一定时间内无敌	只点击背景符文B的话，也能转变为“DSB”（分数倍增）和“TEB”（三属性魔法）
	PTF	Petrify The Flesh	大范围石化敌人	–
	SOL	Salve Of Life	展开回复魔法阵	站在阵的正中心才有效果，对男巫和女巫的召唤物也有效果。只点击背景符文O的话，也能转变为“SOD”（全体即死）
	GWS	Generate Weapon Stash	出现装有暂时装备的箱子	随机出现大量爆弹、小刀、十字弓之类的暂时装备
	OTS	Open The Sesame	芝麻开门	仅用于“幽灵船の入江”A路线，印有符文O的石门
	DIE	D I E	所有生者的终结之处	仅用于“忘れられた圣域”B路线，输入“TSK”打开门后的隐藏房间里

从上表可以看出，某些符文魔法只能在特殊的场景发生效用，如果在其他不满足条件的场景使用，将会出现“不产生任何效果”的字样。如果不小心误输入，就浪费了一次魔法效果。另外有些全场即死、石化等瞬时发动的符文魔法，如果在没有敌人的地方发动就等于浪费。这种情况下可以先将背景上需要的符文点击掉，剩下一个手持符文后来到敌人出现的场景，再补上符文发动，这样就能产生应有的效果了。符文输入的延迟时间极长，基本不用担心。

冒险者公会（冒険者ギルド）

紧靠塔右侧的设施，俗称公会。在“古代神殿の遗迹”初次通关后开启。在这里主要进行技能学习和接受委托任务。

スキル修得：在这里可以学习技能。每个职业可以学习的技能大致上分为共通技能（コモンスキル）和固有技能两大系。学习技能需要消耗技能点数，等级越高的技能，消耗点数通常也会越多。角色每提升1级就能获得1点技能点，完成任务也会获得技能点。一个LV99的角色完成全部任务总共有155点技能点。技能学习的详细情况和每个职业的发展倾向将在后文的“职业分析”部分详细解说。另外如果角色已经获得道具“忘却の秘药”，就可以在技能选择界面下按下□键重置所有技能点数（只有共通技能下的“エクストラポケット”例外，用于习得该技能的点数无法重置）。



依赖：可以在这里接受委托任务。根据流程的进展以及完成任务的情况，委托任务也会不断刷新。完成任务后会有技能点数作为奖励，因此绝对不要放过。委托任务一次最多可以接5个，详细的出现条件和完成方式都会在后文“附录”部分中的“全委托任务”中详细解说，欢迎大家查阅。

ギャラリー：同标题菜单下的“Gallery”。每完成一个委托任务，就能得到一幅珍品艺术画（トレジャーアート）作为奖励，也就是之前说的CG图。这些图片全部出自名家手笔，最大的价值就是拿来作PSV的桌面和开机画面了（笑）。

ギルドから出る：离开公会。按×可以直接选择该项。

龙之王冠

王城



紧靠公会右侧的设施。在“旧王都の废墟”初次通关后开启。这个设施多是在剧情发展中需要前往。通关后再去的话，可以从NPC那里接到有金钱奖励的任务，过关其指定的迷宫，再次回到王城即可完成任务拿到报酬，属于赚外快性质。

马屋

紧靠王城右侧的设施。在“迷いの森”初次通关后开启。当传送门（ゲ–ト）因为剧情上的关系无法指定冒险迷宫后，马屋就成了前往迷宫冒险的主要途径。从马屋前往迷宫的时候，旅费将会收取玩家当前LV×30的金额。而从传送门前往迷宫虽然不会收取金额，但是无法自由选择前往的迷宫，这就是两者的区别。关于迷宫出战部分的系统，将在后文的“迷宫冒险”部分详细解说。顺带一提，马屋场景一直往右走可以直接进入传送门区域，但此路径不可逆。

另外，马屋和传送门都还有一个重要的职责，那就是操作与其他玩家联机。当马屋设施开放后，游戏才正式开放联机系统。进入马屋或传送门后，按下START就可以打开通信菜单。菜单上的“通信状态”表示着玩家目前的通信模式：显示“オフライン”代表玩家正处于未联机模式，显示“オンライン”代表玩家正处于线上联机模式，显示“アドホック”代表玩家正处于线下联机模式。以下详细为大家解说三种模式下的菜单与操作。

※注意不管是哪种联机模式，想要自己成为主机的话，一定要事先在酒馆将“合流可能”的人数适当开启，否则别人即使搜到你的房间，也无法加入。另外一旦进入联机模式，自身就将成为主机，不需要特意建房。队员需要与主机统一难度才能进入。



未联机模式（オフライン）

该模式下，玩家无法与其他玩家联机，只能和NPC共同作战。通信菜单下“オンライン起动”代表开启线上联机模式，“アドホック起动”代表开启线下联机模式，“街に戻る”代表回到城镇街道上。（此后“街に戻る”选项将不再赘述。）

线上联机模式（オンライン）

该模式下，玩家可以与正处于PSN上的其他玩家联机（当然需要周边已开启网络环境）。本作的线上联机质量受网络影响极其严重，如果网络不好，连敌人都打不到。甚至，如果在冒险途中掉线，那么除了战利品以外，冒险途中获得的经验值和护石将全部失去。因此若是网络环境不好，还请谨慎联机。

ランダム参加：随机参加其他玩家正在进行的冒险。加入他人队伍时，网络会先进行同期处理，对方的战斗会暂时遭到中断或者延迟（画面上看来就是不管怎样都打不到敌人、无法使用道具或是无法继续前进，或者直接显示数据正在同期），根据网络环境，处理时间也有所变动。一般来说双方网络相性较好时，同期大约10秒左右就能结束。如果加入队伍后发现网络状况非常不理想，还是尽早撤离的好。一是不要打扰对方的乐趣，二是免得自己遭受更大的损失。

フレンド参加：搜索PSN好友的房间。当列表中的好友名亮起时，即可加入其房间。比起网络状况不好把握的“ランダム参加”而言，“フレンド参加”会更加稳定，也是与网上好友约战冒险的方式。这里需要注意，看到好友在线却无法加入，并非代表该好友不满足加入情况，也有可能是因为其他玩家正在加入，导致一时通信障碍，不妨多多刷新几次。

アドホック起动：关闭网络，开启线下联机模式。

オンライン终了：关闭网络，进入未联机模式。

线下联机模式（アドホック）

线下联机正式名称为Ad Hoc联机，又称本地联机，不需要借助网络环境，就能与周边的好友一起奋战。相信在PSP时代大家就已经非常熟悉这种联机模式了。由于线下联机模式会关闭网络，因此无法同时让身边好友与PSN线上好友一起冒险。线下联机的稳定性比起线上联机而言不可同日而语，强烈建议有条件的玩家多多使用该模式。

ル–ム参加：搜寻周围其他玩家的主机房加入。

アドホック终了：进入未联机模式。

オンライン起动：开启网络，进入线上联机模式。

传送门（ゲート）

城镇最右侧的设施。在初次进入公会后开启。传送门与马屋在前往迷宫方面的区别上文已经提到过，这里主要介绍下该区域另外的功用。

斗技场

从传送门区域的上半部，下了第一阶楼梯后向上走可以进入斗技场。斗技场在游戏通关后开放，是与其他玩家或NPC同伴进行对战的地方。首先要在这里作成房间并设定规则（下文详解），之后进入专门的斗技场场地，就可以等待挑战者加入了。进入斗技场后，旁白会开始解说，按SELECT可以跳过旁白。而当其他对手加入战斗前，按START也可以离开斗技场。如果直接带着NPC同伴进入斗技场，那么在旁白结束后，若进入斗技场的成员满足房间规则，就会立刻开始战斗。战斗胜利之后会获得少量金钱奖励，并且可以选择连续战斗。战斗中装备磨损的耐久度在离开斗技场后也会完全修复。以下介绍斗技场的菜单和创建房间需要设定的规则。



斗技场菜单

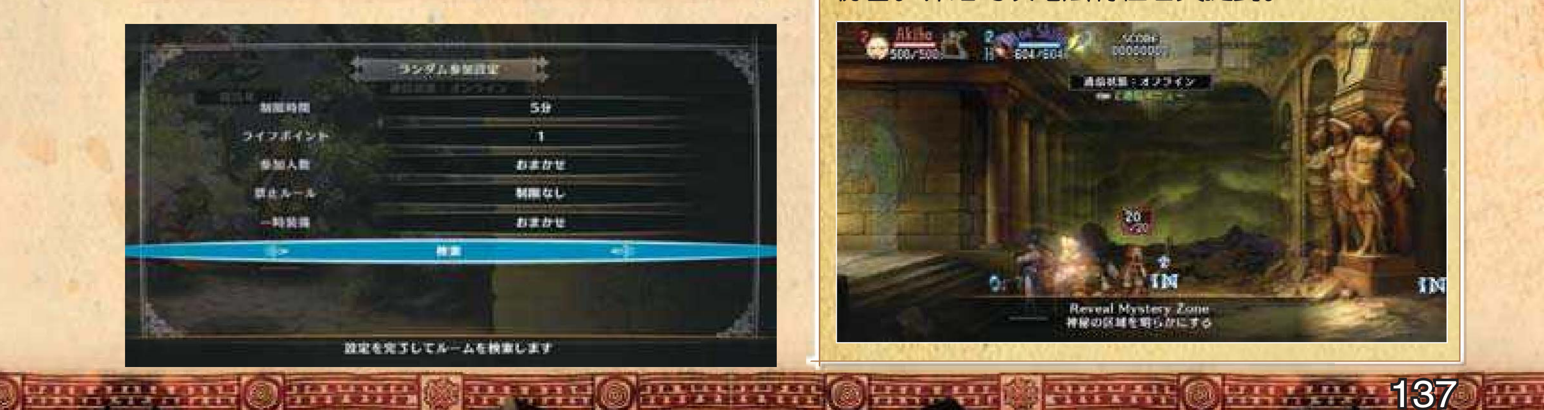
ランダム参加： 线上联机模式选项。随机加入其他玩家开设的房间。

フレンド参加： 线上联机模式选项。搜索PSN好友的房间。

ルームを作る： 自己创建房间。

酒场に戻る： 回到酒馆。

斗技场から出る： 离开斗技场。



房间规则

制限时间： 有3分、5分和10分三种限时可供选择。若是在限时内还未能将对手彻底击败，将以LP和HP的数值来决定胜败。

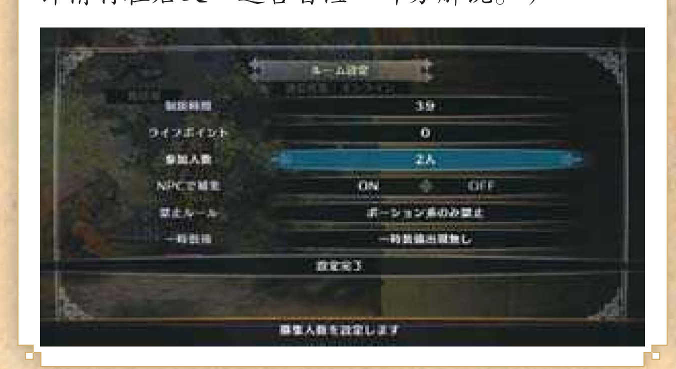
ライフポイント： 前文中也经常提到，简写为LP。就是当角色体力（HP）耗尽后，能够重新复活的次数。用大众ACT的说法就是“剩余命数”。在斗技场中LP可以设置为0～9。

参加人数： 房间允许展开战斗的人数，从2～4中选择。

NPC补充： 选择“ON”的话，当参加玩家数达不到参加人数的要求时，将由NPC进行补充。（即便主机设定为禁止合流，也会进行补充。）

禁止ルール： 关于消耗系道具禁止的规则。“制限なし”代表无限制；“ポーション系のみ禁止”代表禁止使用药水道具中的HP回复药和无敌药（但可以使用魔法道具中的戒指来回复）；“スキルを除くアイテム禁止”代表只允许使用技能道具。

一时装备： 关于暂时装备是否出现的规则。“制限なし”代表无限制；“一時装備出現なし”代表不会场景中不会出现暂时装备。（暂时装备的详情将在后文“迷宫冒险”部分解说。）



虚幻大地（幻の大地）

在流程中将会自动开启的特殊迷宫。当剧情得到两块黑色符文石M和R后，点击传送门中央区域时钟类壁画12点方向的符文L，组成“RMZ”的符文魔法，传送门右下侧就会出现通向“虚幻大地”的通道。虚幻大地没有关卡场景要素，直接对战最终BOSS远古巨龙（エンシェントドラゴン），在集齐9颗护石的情况下，才能对其造成伤害。详细的攻略法将在后文提到。





在前文“创建角色”的部分，稍稍提过了六种职业各自的特征。接下来小编将会为大家详细分析六种职业的技能特性，推荐成长倾向和战术运用。当然这些部分有着极大的主观成分，仅供大家参考。

※DOWN值是指将敌人击飞、击倒在地所需累积的数值；击退值是指将敌人打出受创硬直，所需累积的数值；气绝麻痹值是指将敌人打出气绝麻痹的行动不能状态，所需累积的数值。

共通技能（コモンスキル）

在前文介绍冒险者公会时，略微提到了技能分为共通技能和固有技能两大系。共通技能顾名思义是全职业都可以学习的共通技能，而固有技能就是能够凸显出职业特色的技能。因此在研究各职业的固有技能前，先来为共通技能打个底，以便于后文角色分析时大家能够心中有数。

スライディング

效果：强化滑铲。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	威力30，DOWN值+30%
2	1	10	0	威力34，DOWN值+40%
3	2	20	3	威力40，DOWN值+55%
4	3	31	3	威力46，DOWN值+70%
5	4	40	6	威力60，DOWN值+100%

分析 输入↓+□发动的滑铲，其主要用处有三种：第一种用处是绕背破防。本作中能够穿过敌方单位换位的行动，除了跳跃以外，只有滑铲和回避。而滑铲比回避和跳跃都要更快回到地面自由行动，特别是对于强化了匕首背击的精灵来说，滑铲的绕背速度使得背击成功率大幅提升，非常有价值。注意对体型巨大的敌人滑铲无法绕背。第二种用处是对微体型杂兵一击必杀，这种类型的杂兵包括微型蘑菇、蝎子等，正常攻击需要考虑它们的HP和防御，但滑铲对其可以一击必杀。第三种用处是在手持暂时装备的情况下进行体术攻击，例如不想浪费暂时装备使用次数的情况下想要击碎木箱，就要用到滑铲了。由此大家可以看到，滑铲的优点根本不在于其威力，而DOWN值虽然有一定的重要性，但滑铲自身的DOWN值也很低，因此个人建议完全不用学习此技能。

ゴールドヒーリング

效果：取得硬币时HP回复。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	HP回复量+2
2	1	5	0	HP回复量+3
3	2	14	3	HP回复量+5
4	3	27	3	HP回复量+7
5	4	42	6	HP回复量+10

分析 越是高难度的迷宫，越能体现价值的技能。由于硬币在开箱打怪后随处可见，因此加高以后可以有效保持平时杂兵战中的血量。另外习得这个技能后，实用价值极低的符文魔法“ECG”（出现大量硬币）也成了回血的一种手段。注意能够触发该技能的物品仅限于硬币，其他形状的加分道具（例如瓶子）不能回血。个人建议技能点充足的情况下，尽量点高。

ゴールドスコアリング

效果：取得硬币时额外加分。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	得分数+10
2	1	8	0	得分数+20
3	2	17	3	得分数+40
4	3	29	3	得分数+60
5	4	43	6	得分数+100

分析 与得分相关的部分主要是经验值和奖杯。得分相关的奖杯获得并不困难，而角色满级之后这个技能也就失去了极大部分意义。如果以エクステンド（奖命）为目标的话，这个技能的收益实在太小。因此个人建议完全不点。

ヒットポイントアップ

效果：增加HP最大值。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	HP最大值+20
2	1	7	0	HP最大值+35
3	1	13	3	HP最大值+50
4	2	19	3	HP最大值+65
5	2	25	6	HP最大值+80
6	3	31	6	HP最大值+100
7	3	38	9	HP最大值+120
8	4	45	9	HP最大值+145
9	4	52	12	HP最大值+170
10	6	59	12	HP最大值+200

分析 LV99满级角色的HP为500，依靠食物可以增加到750，再用装备堆一下，上800、900根本没什么问题。况且该技能消耗点数多，成长效益却一般。因此个人建议在第一次游戏开荒初期，如果感觉打得困难可以点一下，等级高了之后就应该洗掉了。

フードサイトロジー

效果：食物回复量增加。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	3	0	回复量+20%
2	1	11	0	回复量+25%
3	2	24	3	回复量+30%
4	3	37	3	回复量+35%
5	4	51	6	回复量+50%

分析 由于食物增加的血量可以超出HP上限，因此增加食物回复量也是间接增加血量的方法。特别是精英怪（以及混沌

迷宫中的BOSS）经常会掉落食物，点了此技能后，能够更有效率地在恶战后进行高效率的回复。如果以挑战混沌迷宫为目标，那么本技能与“ゴ–ルド ヒ–リング”应该至少点一个。而且本技能点1级的收益就很高，个人强烈建议如果不是技能点卡得很死，无论如何都应该至少点1级。

メンテナンス

效果：十字弓等暂时装备的使用次数不容易消耗。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	6	0	20%几率不消耗使用次数
2	1	13	0	25%几率不消耗使用次数
3	2	23	3	30%几率不消耗使用次数
4	3	34	3	35%几率不消耗使用次数
5	4	47	6	50%几率不消耗使用次数

分析 该技能生效的对象是除炸弹外，所有有着使用次数限制的暂时装备。基本上大部分暂时装备都有着不错的攻击倍率，提高使用次数后也能有不错的表现。因此这个技能纯看个人喜好，如果职业其他必满技能点完后还有剩余点数，不妨点来试试。注意该技能要点就一定要点满，LV4与LV5的效果天差地远。另外对于匕首流的精灵来说，本技能是必满技能。

アイテムユ–ザ–

效果：使用道具后的冷却时间缩短。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	9	0	道具冷却时间–10%
2	1	16	0	道具冷却时间–15%
3	2	22	3	道具冷却时间–20%
4	2	29	3	道具冷却时间–25%
5	3	36	6	道具冷却时间–30%
6	3	44	6	道具冷却时间–35%
7	5	53	9	道具冷却时间–50%

分析 由于大部分回复系道具的冷却时间都不算长，因此该技能的真正价值在于对技能道具生效。其中尤以法师职业受影响最大，最好至少点到LV5，来保证高级魔法的连贯性。

イヴェイド

效果：能够连续进行回避。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	2	12	0	使用次数+1
2	2	32	3	使用次数+2
3	4	52	6	使用次数+3

分析 回避的原理是动作发生的瞬间产生无敌时间，角色滞空产生位移，并且能够取消当前任何行动。习得本技能后，就可以用回避来取消回避，延长无敌时间并在空中进行大范围移动，在BOSS战中面对判定大、时间长的攻击尤为好用。因此个人建议必满本技能。

エクストラポケット

效果：扩张背包的道具栏。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	2	15	0	道具栏数8
2	4	30	3	道具栏数9
3	6	50	6	道具栏数10

分析 先从单纯的计算来看：每个职业可以装备5个类别的装备，再加上4个快捷道具栏，因此理想的道具栏数为9，技能点到LV2是比较推荐的。实际上要不要点第10栏也有商榷的余地。例如全职业可以多带一把特效武器，法师系可以多带一本魔法书，挑战混沌迷宫时可以额外带上不占快捷道具栏的“霸者の纹章”。这里建议玩家根据实际情况自行取舍。







固有操作

招式	操作	详细
剑斩攻击	□	连续输入可发动4次剑斩，习得固有技能“ソ–ド テンペスト”后继续连打可发动剑刃风暴
防御	□长按	用盾牌展开防御，但受到强力攻击或连续攻击时会被破防
跳跃	×	–
メガスマッシュ	○	将武器插入地面的大威力攻击，伴有范围性的冲击波，但发招后武器会脱手
回避	R	–
跑动撞击	跑动中□	利用跑动的惯性以盾牌撞飞敌人，DOWN值较高，空手时招式不变
上挑剑斩	↑+□	由地面向空中挥剑，有挑空效果，习得固有技能“ソニックブ–ム”后可向前方地面发出冲击波
空中撞击	空中←/→+□	在空中以盾牌撞飞敌人，可连续发动，空手时招式不变
空中上段盾击	空中↑+□	提升跳跃高度的同时以盾牌向上撞击，有挑空效果，空手时招式不变
空中下落突刺	空中↓+□	向正下方快速下落的同时以剑刺向地面，可攻击倒地的敌人，习得固有技能“フォ–ルスラスト”后可向周围发出冲击波
空中旋转剑斩	空中□连打	在空中旋转挥剑，有减缓下落速度的效果，习得固有技能“サイクロンマッシャ–”后可发动剑舞旋风
格斗攻击	（空手）□	连续输入可发动4次拳击，第一拳有5次判定
上勾拳击	（空手）↑+□	上勾拳，有挑空效果
空中重拳砸地	（空手）空中↓+□	向正下方快速下落的同时以重拳砸向地面
空中连续拳击	（空手）空中□连打	在空中快速连续地出拳，有减缓下落速度的效果

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
サイクロンマッシャ–	攻击系	1	1	1	0	威力20，下落速度–30%
		2	1	10	0	威力22，下落速度–45%，攻击范围105%
在空中连打□键时可发动剑舞旋风，大幅延长滞空时间并提高攻击力		3	2	19	3	威力23，下落速度–60%，攻击范围110%
		4	3	30	3	威力25，下落速度–75%，攻击范围115%
		5	5	45	6	威力30，下落速度–95%，攻击范围125%
ソニックブ–ム	攻击系	1	1	1	0	威力15，冲击波数2
		2	1	8	0	威力18，冲击波数2
在地面按↑+□键挥剑的同时向前方发出冲击波		3	2	16	3	威力23，冲击波数3
		4	3	26	3	威力30，冲击波数3
		5	5	40	6	威力45，冲击波数4
フォ–ルスラスト	攻击系	1	1	3	0	威力40
		2	1	12	0	威力44，冲击波范围120%
		3	2	21	3	威力46，冲击波范围140%
在空中按↓+□键发动下落突刺时向周围发出冲击波		4	2	30	3	威力48，冲击波范围160%
		5	3	39	6	威力50，冲击波范围180%
		6	3	48	6	威力52，冲击波范围200%
		7	5	57	9	威力60，冲击波范围300%
パニッシャ–インパクト	攻击系	1	1	6	0	威力440，冲击波威力165
		2	1	14	0	威力480，冲击波威力180，冲击波范围115%
		3	2	22	3	威力520，冲击波威力195，冲击波范围130%

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
强化在地面按○键发动“メガスマッシュ”时的威力和冲击波范围		4	2	31	3	威力560，冲击波威力210，冲击波范围145%
		5	3	40	6	威力600，冲击波威力225，冲击波范围160%
		6	3	49	6	威力640，冲击波威力240，冲击波范围185%
		7	5	58	9	威力800，冲击波威力300，冲击波范围285%
ソードテンペスト	攻击系	1	3	15	0	威力30，持续时间1.5秒
		2	1	20	0	威力33，持续时间1.9秒，攻击范围103%
		3	1	25	3	威力36，持续时间2.2秒，攻击范围106%
		4	2	30	3	威力41，持续时间2.4秒，攻击范围110%
		5	2	35	6	威力45，持续时间2.7秒，攻击范围114%
在地面连打□键，四连斩过后可发动剑刃风暴		6	3	40	6	威力50，持续时间2.9秒，攻击范围119%
		7	3	45	9	威力54，持续时间3.2秒，攻击范围124%
		8	4	50	9	威力60，持续时间3.4秒，攻击范围130%
		9	4	55	12	威力66，持续时间3.7秒，攻击范围136%
		10	6	60	12	威力75，持续时间4.2秒，攻击范围150%
カバーアライズ	防御系	1	1	1	0	最大攻击力上升率+40%
长按□键防御时能守护周围的同伴，且防御成功后在一定时间内攻击力上升		2	2	17	0	效果范围125%，最大攻击力上升率+70%
		3	3	36	3	效果范围200%，最大攻击力上升率+100%
クイックガード	防御系	1	1	1	0	防御几率25%
		2	1	7	0	防御几率30%
受到攻击时有一定几率自动防御		3	2	16	3	防御几率35%
		4	2	27	3	防御几率40%
		5	3	35	6	防御几率50%
バッシュ	防御系	1	1	4	0	威力20，气绝麻痹几率20%（盾攻击伤害+10%）
		2	1	9	0	威力24，气绝麻痹几率25%（盾攻击伤害+20%）
		3	1	14	3	威力28，气绝麻痹几率30%（盾攻击伤害+40%）
		4	2	19	3	威力32，气绝麻痹几率35%（盾攻击伤害+60%）
		5	2	24	6	威力36，气绝麻痹几率40%（盾攻击伤害+80%）
防御成功时放开□键能用盾牌发动反击，且有一定几率令敌人气绝		6	2	29	6	威力40，气绝麻痹几率45%（盾攻击伤害+100%）
		7	3	34	9	威力44，气绝麻痹几率50%（盾攻击伤害+120%）
		8	3	40	9	威力48，气绝麻痹几率55%（盾攻击伤害+140%）
		9	4	47	12	威力52，气绝麻痹几率60%（盾攻击伤害+160%）
		10	6	54	12	威力60，气绝麻痹几率80%（盾攻击伤害+200%）
リフレクトミサイル	防御系	1	1	11	0	反射几率20%
		2	1	16	0	反射几率25%
		3	1	21	3	反射几率30%
		4	2	27	3	反射几率35%
		5	2	32	6	反射几率40%
用盾牌防御时有一定几率弹返敌方的飞行道具（弓箭、魔法、吐息等）		6	2	37	6	反射几率45%
		7	3	43	9	反射几率50%
		8	3	48	9	反射几率55%
		9	4	53	12	反射几率60%
		10	6	58	12	反射几率80%
アトラクト	辅助系	1	1	1	0	使用次数5，吸引敌人数5，效果发动时造成伤害+10%

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
一定时间内吸引敌人的注意，并提升自身攻击力（需要携带技能道具）		2	2	12	0	使用次数5，吸引敌人数6，效果发动时造成伤害+20%
		3	3	24	3	使用次数5，吸引敌人数9，效果发动时造成伤害+30%
サクリファイス	辅助系	1	1	5	0	使用次数3，效果发动时受到的伤害−30%
		2	1	11	0	使用次数3，效果发动时受到的伤害−40%
一定时间内替同伴承受伤害，并提升自身的防御力（需要携带技能道具）		3	2	19	3	使用次数3，效果发动时受到的伤害−50%
		4	3	29	3	使用次数3，效果发动时受到的伤害−60%
		5	4	42	6	使用次数3，效果发动时受到的伤害−70%
ハードシールド	辅助系	1	1	9	0	防御耐久度+20%
		2	1	13	0	防御耐久度+30%
		3	2	18	3	防御耐久度+40%
		4	2	23	3	防御耐久度+50%
		5	3	28	6	防御耐久度+60%
防御时盾牌不容易被击飞		6	3	33	6	防御耐久度+70%
		7	4	38	9	防御耐久度+85%
		8	4	44	9	防御耐久度+100%
		9	5	50	12	防御耐久度+120%
		10	6	56	12	防御耐久度+150%

培养倾向



战士可以说是全职业中最容易上手的一位，腕力、体格和技术值在全职业中都位居第二，独有的盾系装备配合技能可以有效地减轻伤害，攻击时出招速度快、范围大，而且操作异常简单，面对大多数敌人一路连打□键就能稳定输出。虽然在高难度下面对BOSS时爆发性有所不足，但仍称得上攻守兼备。

手持剑、盾的战士伤害输出主要来自于□键的连续攻击，故“ソードテンペスト”和“サイクロンマッシャー”都推荐习得，前者更是要优先升满。在地面上连打□键的剑刃风暴范围大、命中判定多，虽然单发威力不高但胜在连续稳定，而且对身后也有攻击判定，安全性较高。剑刃的有效范围足以覆盖高空，面对几个打点较高的BOSS也完全不用跳起，而且收招时的长距离突剑攻击带有吹飞效果，还能配合←/→键调整出招方向，威力不俗。不过由于自身是站桩攻击，在面对不容易打出硬直的精英怪和灵活的BOSS时不能无脑连点，要注意敌人的动作以回避来取消出招硬直。武器方面最好能带有“冻结”或“石化”特效，剑刃风暴一起手、大片杂兵都会被定住，拥有极强的控场能力。空中的剑舞旋风的威力不到地面的一半，故非必要状况下不建议频繁跳起，不过战士凭借此招能拥有三名近战物理职业中最长的滞空时间，在面对诸如持续一段时间

的燃烧等攻击时，可以安全避过且丝毫不影响输出。将“パニッシャ-インパクト”升到满级后能大幅提升“メガスマッシュ”的爆发力，是一举造成巨大伤害的关键，只不过要面对一段时间徒手作战的尴尬局面，故往往是作为终结BOSS的杀招，建议等后期技能点数有盈余时再慢慢提升。

防御系技能中推荐优先升满的是“カバ-アライズ”和“クイックガ-ド”，两招皆拥有消耗SP少且回报丰厚的优点，前者能以零消耗令战士的攻击力一举翻倍，且发动的操作极为简单，在面对BOSS的大范围攻击时也能替同伴形成保护圈，非常超值；后者则让玩家在混乱的场面下不至于被打得晕头转向，大幅提升战场存活率。“バッシュ”是另外一个较为关键的技能，虽然威力微不足道，但升满后令敌人气绝的几率却高得吓人，甚至部分BOSS也会中招，配合前面提到的防御成功提升攻击力的技能，让高难度下先守后攻成为战士克敌制胜的关键，不过此招需要一定的操作技巧，松开按键的时机需要玩家在反复实战中才能把握。至于反弹飞行道具的技能“リフレクトミサイル”，效果要等级高了之后才能体现，消耗SP较多且能发挥的场合很少，基本不做考虑。另外要提醒玩家的是，虽然升级了“カバ-アライズ”后战士在按住□键时身边会出现一圈的盾牌残像，但所能防住的仍然只有来自正面的攻击，背后是无防备的。

辅助系技能中建议升级的是“ハ-ドシ-ルド”，其能令战士在面对一些强力招式和连续攻击时不至于被轻易破防，配合“カバ-アライズ”能如同一堵坚固的城墙守护身边的同伴，不过不用升满，LV7～8就已经够用了。另外两招特技比较特殊，需携带并使用技能道具才能发挥功效。LV3“アトラクト”的攻击力提升效果和红瓶“パワ-リキュ-ル”基本相当，而且两者可以叠加；“サクリファイス”在技能等级较低时容易提升自己在团战中的危险性，实际上单人出战时发动依旧有效，而且满级后70%的防御提升极为强力。玩家可根据自己的打法进行取舍。

到游戏后期面对高难度下的BOSS时，战士爆发性差的缺点就会越发明显，而且站桩攻击意味着必然要承受敌方的各种伤害，故需要一些道具的辅助。除了两个辅助技能的固有道具外，提升伤害的“パワ-リキュ-ル”、增强防御的“カ-ドリキュ-ル”、不出硬直的“ペインキラ-”都可以考虑带上。嗑药的目的首先是让战士的剑刃风暴不被打断，甚至可以凭借高防御力与BOSS生抗，以稳定输出来持续削减对方的血量。为了配合“嗑药流”，共通技能方面的“エクストラポケット”和“アイテムユ-ザ-”都需要适当学习。

武器脱手

无论主动或被动，三名近战型物理职业都有武器脱手的特性，战士更是连盾都有可能被打飞，需要等“×”状的冷却时间结束后才能回收。尤其在对红龙这种强制拖版的战斗中，一旦武器掉落很可能连捡回来的机会都没有。矮人由于空手伤害的技能加成以及职业特性，纵使没有武器作战也不会太吃亏，但战士和亚马逊就不行了，后两者的火力输出都对武器有较高的要求，空手状态下不但无法获得武器的特效加成，甚至部分职业特技都无法发动，故应尽量避免空手作战的不利局面。最好能给他们配备两件武器并设置好快捷键，一旦手中的武器被打飞就立刻切换，凭此来快速装备，也省去了等待冷却的时间和拾取武器的麻烦。建议一把武器以附带控场型特性为主，如“冻结”、“石化”，三个近战物理职业的攻击频率都很高，故触发异常状态的几率也相对较大，先控制住混乱的局面再进行输出也能确保自己的安全；另一把武器以高伤害和克制BOSS为主，自然也就是BOSS战中的主力武器。如果玩家想以○键的“メガスマッシュ”作为主要攻击手段，配备两把武器也能让角色使出快速二连发，令爆发力倍增（但由于冷却时间的关系，无法实现三连击）。



固有操作

招式	操作	详细
斧枪攻击	□	连续输入可发动4次斩击，习得固有技能“ブランディッシュ”后配合←/→键可发动全身无敌的回转攻击
格挡	□长按	用斧枪格挡减轻伤害，但受到强力攻击或连续攻击时会被破防，习得固有技能“パリィ”后在受到攻击前的瞬间输入可进入全身发光的无敌状态
跳跃	×	–
メガスマッシュ	○	将武器插入地面的大威力攻击，伴有范围性的冲击波，但发招后武器会脱手
回避	R	–
跑动飞踢	跑动中□	利用跑动的惯性以膝盖踢飞敌人，DOWN值较高，空手时招式不变
跳跃攻击	↑+□	跳起的同时挥动武器，有挑空效果，攻击后进入空中状态，在空中发动时招式不变
空中旋转	空中←/→+□	在空中翻滚旋转的同时攻击，有多段判定，习得“デッドリ-リボルヴ”后配合←/→键可发动反转攻击
空中下落劈斧	空中↓+□	向正下方快速下落的同时以斧枪砸向地面，可攻击倒地的敌人，习得固有技能“スタンウェイブ”后可向前方发出冲击波
高空下落劈斧	二段跳后↓+□	习得固有技能“ネックスプリッタ-”才会发生变化，向正下方快速下落的同时以斧枪砸向地面，可攻击倒地的敌人，并向周围发出冲击波
格斗攻击	（空手）□	连续输入可发动4次踢腿，两轮攻击间的衔接很短
跳跃飞踢	（空手）↑+□	跳起的同时飞踢，有挑空效果，攻击后进入空中状态，在空中发动时招式不变
空中坐地	（空手）空中↓+□	向正下方快速下落的同时以屁股坐向地面
空中飞踢	（空手）空中□	在空中向斜下方飞踢，有一定的飞行距离

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
スタンウェイブ	空中系	1	1	1	0	威力20
		2	1	6	0	威力24，冲击波距离110%
		3	2	12	3	威力28，冲击波距离120%
在空中按↓+□发动下落攻击时向前方发出冲击波		4	2	18	3	威力32，冲击波距离130%
		5	3	25	6	威力36，冲击波距离140%
		6	3	33	6	威力40，冲击波距离150%
		7	5	42	9	威力60，冲击波距离190%
ネックスプリッター	空中系	1	1	3	0	威力150，对倒地敌人造成伤害+100%，冲击波威力55
		2	1	8	0	威力155，对倒地敌人造成伤害+105%，冲击波威力58
		3	1	14	3	威力162，对倒地敌人造成伤害+110%，冲击波威力60
		4	2	20	3	威力169，对倒地敌人造成伤害+115%，冲击波威力63
		5	2	26	6	威力176，对倒地敌人造成伤害+120%，冲击波威力65
在二段跳时按↓+□可发动对倒地敌人有效的下落攻击		6	3	32	6	威力182，对倒地敌人造成伤害+130%，冲击波威力68
		7	3	38	9	威力189，对倒地敌人造成伤害+140%，冲击波威力70
		8	4	44	9	威力196，对倒地敌人造成伤害+155%，冲击波威力73
		9	4	50	12	威力203，对倒地敌人造成伤害+170%，冲击波威力75
		10	6	56	12	威力230，对倒地敌人造成伤害+200%，冲击波威力85
デッドリーリボルヴ	空中系	1	1	11	0	威力18，反转次数2，造成伤害+30%
		2	1	17	0	威力20，反转次数2，造成伤害+35%
		3	2	23	3	威力22，反转次数2，造成伤害+45%
空中按□键的旋转攻击后，按←/→的反转次数增加		4	2	29	3	威力24，反转次数3，造成伤害+55%
		5	3	36	6	威力26，反转次数3，造成伤害+70%
		6	3	45	6	威力28，反转次数3，造成伤害+85%
		7	5	54	9	威力30，反转次数4，造成伤害+100%
ブルータルドライブ	地上系	1	1	1	0	威力440，冲击波威力165
		2	1	6	0	威力480，冲击波威力180，冲击波范围105%
		3	1	12	3	威力520，冲击波威力195，冲击波范围110%
		4	2	18	3	威力560，冲击波威力210，冲击波范围115%
		5	2	24	6	威力600，冲击波威力225，冲击波范围120%
强化在地面按○键发动“メガスマッシュ”时的威力和冲击波范围		6	3	30	6	威力640，冲击波威力240，冲击波范围125%
		7	3	37	9	威力680，冲击波威力255，冲击波范围130%
		8	4	44	9	威力720，冲击波威力270，冲击波范围135%
		9	4	51	12	威力760，冲击波威力285，冲击波范围140%
		10	6	60	12	威力880，冲击波威力375，冲击波范围190%
パリィ	地上系	1	1	4	0	威力100，无敌时间2.0秒
		2	1	9	0	威力110，无敌时间2.3秒
		3	1	14	3	威力120，无敌时间2.7秒
		4	2	20	3	威力130，无敌时间3.0秒
		5	2	26	6	威力140，无敌时间3.3秒
在受到敌人攻击前的瞬间长按□键，成功后一定时间内为无敌状态		6	2	32	6	威力150，无敌时间3.7秒
		7	3	38	9	威力160，无敌时间4.0秒
		8	3	45	9	威力180，无敌时间4.3秒
		9	3	52	12	威力190，无敌时间4.7秒
		10	4	59	12	威力250，无敌时间5.0秒
オーバーラップ	地上系	1	1	10	0	威力20
地面攻击变为多段判定，更容易进入狂战士状态		2	2	21	0	威力40
		3	3	40	3	威力60
ブランディッシュ	地上系	1	3	15	0	威力100，连击次数1
		2	1	22	0	威力110，连击次数2
地面武器四连击后按←/→键配合□键连打可发动全身无敌的回转攻击		3	2	30	3	威力120，连击次数3
		4	3	39	3	威力130，连击次数4
		5	5	48	6	威力150，连击次数5
バーサーク	辅助系	1	1	1	0	狂战士状态下造成的伤害+10%
		2	1	7	0	狂战士状态下造成的伤害+15%
		3	1	13	3	狂战士状态下造成的伤害+20%
		4	2	19	3	狂战士状态下造成的伤害+25%
		5	2	25	6	狂战士状态下造成的伤害+30%
连续攻击敌人时威力上升，攻速和移动速度也会提升		6	3	31	6	狂战士状态下造成的伤害+35%
		7	3	37	9	狂战士状态下造成的伤害+40%
		8	4	43	9	狂战士状态下造成的伤害+45%
		9	4	49	12	狂战士状态下造成的伤害+50%
		10	6	55	12	狂战士状态下造成的伤害+60%
アドレナリン	辅助系	1	1	1	0	造成的伤害+30%
		2	1	6	0	造成的伤害+40%
		3	2	12	3	造成的伤害+50%
HP减少时攻击威力上升		4	2	20	3	造成的伤害+60%
		5	3	28	6	造成的伤害+70%
		6	3	38	6	造成的伤害+80%
		7	4	51	9	造成的伤害+100%
ウォーペイント	辅助系	1	2	5	0	使用次数3，分身数1，持续时间10秒
一定时间内放出多重攻击的分身（需要携带技能道具）		2	3	27	0	使用次数3，分身数1，持续时间15秒
		3	4	46	3	使用次数3，分身数2，持续时间20秒
ルナティック	辅助系	1	1	9	0	使用次数3，HP减少30%，狂战士LV1
以损耗一定HP为代价，一定时间内进入狂战士状态（需要携带技能道具）		2	2	20	0	使用次数4，HP减少50%，狂战士LV2
		3	3	34	3	使用次数5，HP减少70%，狂战士LV3
イモータル	辅助系	1	1	13	0	使用次数3，持续时间8秒
		2	1	21	0	使用次数3，持续时间12秒
以每秒损耗5%的HP为代价，一定时间内不容易陷入硬直，受到伤害为10（需要携带技能道具）		3	2	29	3	使用次数4，持续时间12秒
		4	3	40	3	使用次数4，持续时间16秒
		5	5	52	6	使用次数5，持续时间20秒

培养倾向



虽然亚马逊的基础腕力不及另外两位近战型物理职业，但这丝毫不影响她提供火力输出，原因就在于独有的狂战士状态和分身技能，超高的攻速和判定次数在BOSS战中的伤害极为惊人。不过由于体格值较低、且防具方面也没什么优势，亚马逊并没有战士和矮人那么耐打，在战斗中对玩家的操作也有

较高的要求。

一身肌肉的亚马逊在空战和陆战两方面同样出色。在空中系的三个固有技能中，首先推荐升满的是“デッドリーリボルヴ”，虽然单发威力不高，但起跳后来回反转对美杜莎等判定点较高的BOSS效果显著，而且多段攻击判定也有助于亚马逊进入狂战士状态。“スタンウェイブ”是近战职业中为数不多的远程攻击，实用性远超战士的“ソニックブーム”，满级时的冲击波距离可达一个屏幕且带有贯通性，在↓+□键发出冲击波后可以用回避取消硬直实现二连发，用来远程杀敌或维持狂战士状态都颇为有效，可适当学习。至于“ネックスプリッター”则比较鸡肋，而且发动过程中无法通过R键回避取消，建议放弃、节约技能点数。

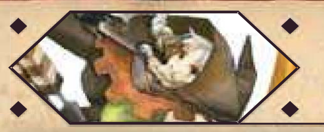
其实空战只不过是作为辅助和过度，亚马逊真正的威力还是体现在陆战。首先“オーバーラップ”可以先升1级，让地面普攻变为多段判定，非常契合有“冻结”和“石化”的特效武器，便于造成敌方的异常状态和自身的狂战士化，待以后SP有盈余时再继续提升即可；“ブランディッシュ”务必升满，在普攻过后追加的回转攻击是完全无敌的，这也是亚马逊的主力攻击技——配合左摇杆输入可进行长距离位移，清杂兵如同砍瓜切菜一般，故意延迟□键的输入时机则能延长无敌的时长，在面对精英怪时则可以先保持一段距离，原地输入4下□键故意挥空，然后以无敌的大范围回转攻击杀向敌人；“パリィ”是提高自身安全性的重要技能，虽然“在受到攻击前的瞬间长按□键”有一定的操作要求，但判定还算比较宽松，升到LV4有3秒的无敌时间就足以完成4下普攻进入无敌状态了，后期可以考虑继续提升至满级，凭借5秒的无敌时间甚至能无视BOSS的部分招式，不过要注意的是虽然无敌但是仍有受创硬直，而且对异常状态无效。强化○键攻击的“ブルータルドライブ”对于火力强大的亚马逊而言没有太大意义，而且主动扔掉武器也极不明智。

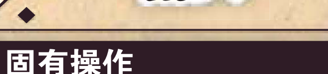
辅助系技能是让亚马逊战斗力大幅飞跃的关键所在。“バーサーク”是必须升满的，狂战士化对于威力和攻速的提升至关重要，同时也缩短了普攻的出招时间，令亚马逊能尽快进入回转的无敌时间。“ウォーペイント”同样建议升满，虽然两个分身的持续时间只有短短20秒，但带来的火力加成绝对是其他道具所无法比拟的。“アドレナリン”的效果是攻击威力按HP的减少比例增加，HP越少效果越强，而LV3的“ルナティック”正好要消耗70%的HP令亚马逊进入“狂三”状态（下文会有详细解释），也就是说使用此狂暴道具后能立刻获得狂战士和肾上腺素的双重伤害加成，配合战争涂装的分身效果，伤害输出速度高得吓人。但是亚马逊本身的防御力低下，仅剩30%的HP在战场的存活率不容乐观，稍有闪失就会直接毙命。如何利用好这把双刃剑，玩家需要根据自己的操作水平进行取舍，并结合装备的特效来进一步完善战术。对于操作有自信、已掌握了敌人行动规律的玩家，可以配合“耐久度激减造成伤害提升”、“濒死时造成伤害提升”的装备来进一步堆积伤害加成，追求短时间内秒杀BOSS；而对于以安全至上的玩家，不妨装备“每击中1次回复1点HP”的饰品，以亚马逊的超高攻速和多段判定，回血效果非常显著，只不过肾上腺素的伤害加成就慢慢体现不出来了。至于“イモータル”的技能效果基本能靠嗑药来替代，没有太大的必要自残伤血。

综上可以看出，想要令亚马逊一举爆发，就得在短时间内使用各种道具，故共通技能“エクストラポケット”和“アイテムユーザー”都建议升满。此外增加回避次数的“イヴェイド”也建议升至LV3，依靠灵活的回避来确保自身的安全，毕竟以亚马逊的防御能力，想顶着敌人的火力打对攻战是不现实的。

狂战士化

狂战士状态是亚马逊的战术核心，一切技能、装备、道具都是围绕这种特殊状态展开的。沉重的双手武器导致亚马逊在普通状态下攻速较慢，面对大量敌人时攻击很容易被打断，故尽快狂战士化是战斗中的首要目的。狂战士状态分为三个等级，简称“狂一”、“狂二”、“狂三”。除了用技能道具“ルナティック”直接启动外，不断攻击敌人也可以触发，已习得LV1“オーバーラップ”的前提两下普攻命中就能进入狂一，继续展开攻击便能提升狂战士状态的等级，而维持此状态的方法也是不断攻击，就操作性而言并不复杂。如果亚马逊受创倒地，或是8秒左右没有命中敌人，狂战士状态便会解除，故玩家一方面要积极攻击，另一方面在受创时也要尽量用R键受身，这样纵使武器被击落也能维持住狂战士状态。面对杂兵的战斗中用普攻、空中旋转等招式稳步积累狂战士等级，进入狂三时攻击力提升可达2.5倍，而且在攻速和移动速度方面也大幅强化，让亚马逊得以疯狂地进攻，在杂兵群中有种放“无双”的感觉，相信用她打过“幽灵船の入江”A线的玩家都会感同身受。而在BOSS战中想靠攻击累积狂战等级速度较慢，“ルナティック”的风险性虽大但收效快，玩家在掌握了BOSS各招式的回避时机和自身地面回转的无敌时间后应该能找到较为安全的打法，各种BUFF堆完后立刻开狂暴+分身左右来回旋转，大部分BOSS都撑不过1分钟。拥有狂战士状态的亚马逊印证了“攻击就是最好的防御”这句话的含义。



固有操作

招式	操作	详细
踢击	□	可以连续输入5次的踢击
精灵魔法	□长按	习得固有技能“エレメンタルロア–”后，可以在周边环境拥有不同属性的场景放出不同的精灵魔法
跳跃	×	–
射击	○	射出箭矢进行攻击
连射	○连打	习得固有技能“ラピッドショット”后，可以连续射出箭矢。不过连续射出的箭矢威力会小于单发箭矢
蓄力射击	○长按	拉弓蓄力后射出带有穿透力的强力箭矢。拉弓中按↓可取消
回避	R	–
跑动踢击	跑动中□	速度快、威力大、DOWN值高的跑动攻击
跑动射击	跑动中○	朝跑动的反方向射出箭矢
上踢击	↑+□	对空的踢击
空中踢击	空中□	在空中发动的向下方踢击
空中上踢击	空中↑+□	在空中发动的对空的踢击
空中下踢击	空中↓+□	在空中发动的急坠踢击
上射击	↑+○	射出对空后下落的箭矢
上蓄力射击	↑+○长按	拉弓蓄力后对上空射出对空后下落的，带有穿透力的强力箭矢
空中射击	空中○	从空中对地面射出箭矢
空中蓄力射击	空中○长按	从空中拉弓蓄力后，对地面射出带有穿透力的强力箭矢
空中水平射击	空中↑+○	在空中射出水平方向的箭矢
空中蓄力水平射击	空中↑+○长按	在空中拉弓蓄力后，射出水平方向带有穿透力的强力箭矢

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
パワ–ショット	弓矢系	1	1	1	0	威力210
		2	1	5	0	威力220，冲击波范围105%
		3	1	11	3	威力230，冲击波范围110%
		4	2	17	3	威力240，冲击波范围115%
		5	2	24	6	威力250，冲击波范围120%
蓄力射击追加风之力		6	3	31	6	威力260，冲击波范围125%
		7	3	38	9	威力270，冲击波范围130%
		8	4	45	9	威力280，冲击波范围135%
		9	4	52	12	威力290，冲击波范围140%
		10	6	60	12	威力320，冲击波范围170%
ラピッドショット	弓矢系	1	1	1	0	连射数+1
		2	2	9	0	连射数+2
连射箭矢		3	3	18	3	连射数+3
		4	5	30	3	连射数+4
アロ–ストック	弓矢系	1	1	3	0	最大所持数+2
		2	1	12	0	最大所持数+4
增加箭矢最大所持数		3	2	23	3	最大所持数+7
		4	3	36	3	最大所持数+10
		5	5	50	6	最大所持数+15
インパクトアロ–	弓矢系	1	1	8	0	威力50
		2	1	14	0	威力65，冲击波范围105
		3	2	20	3	威力80，冲击波范围110
箭矢落地后产生冲击波		4	2	27	3	威力95，冲击波范围115
		5	3	33	6	威力110，冲击波范围120
		6	3	40	6	威力125，冲击波范围125
		7	5	49	9	威力175，冲击波范围145
マルチプルショット	弓矢系	1	1	15	0	同时发射数+1
		2	2	26	0	同时发射数+2
上蓄力射击与跑动射击追加复射效果		3	3	39	3	同时发射数+3
		4	5	53	3	同时发射数+4
トキシックエキス	道具系	1	1	1	0	使用次数20次
		2	1	7	0	使用次数25次
箭矢与ヒ首攻击追加毒效果（需要携带技能道具）		3	2	16	3	使用次数30次
		4	3	25	3	使用次数35次
		5	5	35	6	使用次数50次
オプションダガ–	道具系	1	1	4	0	装备次数3次
		2	1	10	0	装备次数4次
装备ヒ首（需要携带技能道具）		3	2	19	3	装备次数5次
		4	2	30	3	装备次数6次
		5	3	46	6	装备次数9次
サラマンドラオイル	道具系	1	1	13	0	使用次数20次
		2	1	22	0	使用次数25次
箭矢与ヒ首攻击追加炎属性（需要携带技能道具）		3	2	33	3	使用次数30次
		4	3	44	3	使用次数35次
		5	5	57	6	使用次数50次
エレメンタルロア–	辅助系	1	1	1	0	可以使用精灵魔法
		2	1	6	0	各属性精灵魔法造成伤害+20%
		3	1	11	3	各属性精灵魔法造成伤害+30%
		4	2	16	3	各属性精灵魔法造成伤害+40%
		5	2	21	6	各属性精灵魔法造成伤害+50%
利用精灵魔法攻击		6	2	26	6	各属性精灵魔法造成伤害+60%
		7	3	32	9	各属性精灵魔法造成伤害+70%
		8	3	37	9	各属性精灵魔法造成伤害+80%
		9	4	43	12	各属性精灵魔法造成伤害+90%
		10	5	50	12	各属性精灵魔法造成伤害+100%
ブ–ツエンハンス	辅助系	1	1	1	0	鞋子防御力50%转化加算至踢击攻击力
		2	1	7	0	鞋子防御力75%转化加算至踢击攻击力
		3	1	12	3	鞋子防御力100%转化加算至踢击攻击力
		4	2	17	3	鞋子防御力125%转化加算至踢击攻击力
		5	2	23	6	鞋子防御力150%转化加算至踢击攻击力
踢击威力加算装备中鞋子的防御力		6	3	29	6	鞋子防御力175%转化加算至踢击攻击力
		7	3	35	9	鞋子防御力200%转化加算至踢击攻击力
		8	4	41	9	鞋子防御力230%转化加算至踢击攻击力
		9	4	47	12	鞋子防御力260%转化加算至踢击攻击力
		10	6	54	12	鞋子防御力300%转化加算至踢击攻击力
バックスタッブ	辅助系	1	1	5	0	伤害+80%
		2	1	10	0	伤害+100%
		3	1	15	3	伤害+120%
		4	4	2	3	伤害+135%
		5	2	25	6	伤害+155%
从背后进行的ヒ首攻击威力上升		6	3	30	6	伤害+175%
		7	3	36	9	伤害+195%
		8	4	42	9	伤害+210%
		9	4	48	12	伤害+230%
		10	5	55	12	伤害+300%
レデュ–スダメ–ジ	辅助系	1	1	9	0	承受伤害–20%，击退耐性50
		2	1	18	0	承受伤害–25%，击退耐性65
拉弓状态下承受伤害减轻，击退耐性增强		3	2	28	3	承受伤害–30%，击退耐性75
		4	3	39	3	承受伤害–35%，击退耐性80
		5	5	51	6	承受伤害–50%，击退耐性83



培养倾向



相比其他物理系角色，精灵是典型的大器晚成型职业。在精灵的固有技能中，绝大部分的主力技能都是随等级提升而产生质变，因此她的战斗力几乎完全体现在技能的等级上，势必要等到后期技能点充足引发质变后才能发挥其真正的实力。

精灵的输出手段大致上可以分为弓箭、踢击、匕首和精灵魔法。弓箭是最有效率的杀敌手段，但是由于需要回收箭矢，因此不能作为长期输出手段。特别是想要温存箭矢杀BOSS时，面对杂兵和精英怪势必有些放不开手脚。匕首在一对一的环境下，是非常高效的秒杀输出手段，但有着对空弱且不能群攻的致命弱点。踢击的伤害比较低，虽然可以通过技能提升伤害，但比起弓箭和匕首仍然不够看，大部分时间是作为对空和回收箭矢来使用。精灵魔法的威力依存于INT，对于其他三种输出手段都为物理的精灵来说，势必还得额外准备一套提升魔法伤害的装备，而且精灵魔法的伤害除了在浅水区域和手握火把时也不太好看。从结论来说，目前主流的培养倾向依然是纯弓流和弓匕混合流。纯弓流的思路是加满弓矢系的技能，在对BOSS战时能有非常抢眼的输出能力。但纯弓流最大的问题就是箭矢不够，回收出了问题时，下场非常悲催。相比之下，弓匕混合流虽然在弓矢的输出上稍落下风，但配合匕首的攻击做后盾，容错率高，路途上清怪效率也有保证。因此个人还是推荐往弓匕混合流方向培养。如果要以精灵魔法做主输出，不仅对环境依存大，没有堆魔攻的情况下伤害跟踢击的效率其实差不了多少，而且还不能针对BOSS种族配装，故不推荐。

弓匕混合流的作战思路归纳起来就是：对BOSS和群怪用弓箭，对落单杂兵和精英怪用匕首。先来谈谈匕首。加满“オプションダガー”可以随时让精灵装备匕首多达9次，然后加满“バックスタッブ”能够让匕首的背击伤害提升至原本的4倍，再加上共通技能中加满“メンテナンス”能够理论上提升匕首的使用次数两倍，因此个人建议以上三个技能都是必满。每柄匕首理论上可攻击20次，背击时4倍伤害（考虑到超高的LUC成长率，很容易出暴击，时常都有6倍伤害），再加上可以装备9次，基本上任何关卡的杂兵都可以用匕首一路秒杀过去了。至于背击的方法也不难，靠近敌人后回避，精灵会在空中越过敌人时自动转向，落地后直接攻击背部就好。攻击时注意观察回避结束后的敌我距离，选择使用→+□和原地□来调整站位。对于比较灵活的精英怪，回避也来不及绕背的话，建议改用滑铲，绕背速度更快。

接下来谈谈弓箭的输出。弓箭的核心技能是“マルチプルショット”，俗称箭雨，每提升一级就能让上蓄力射击多出一根箭矢，威力成倍提升，这就是所谓的质变技能。（虽然跑动射击也有复射效果，但没有蓄力穿透效果，就没什么优势了。）箭雨的飞行轨迹是先对空再落下，其全程都有攻击判定。在对BOSS战时，与BOSS保持零距离后射出满级的箭雨，共计5根箭矢在上升过程中就能瞬间全数命中BOSS，瞬间输出甚至超过匕首背击的效率。因此精灵在BOSS战中是主力DPS。“マルチプルショット”自然是必满技能，而影响上蓄力射击伤害的技能“パワーショット”和“インパクトアロー”也是必满。此外满了这三个技能的情况下，面对大量杂兵时，一发箭雨落地后造成的冲击波范围和伤害也不可忽视，范围清场能力也变得优秀。而在不依靠匕首清理落单杂兵的情况下，空中对地面的蓄力射击也因为落地冲击波的关系，威力远远超过地面水平蓄力射击。精灵可以在空中不断左右回避取消，调整位置持续进行蓄力射击。

“ラピッドショット”虽然看起来能够提升精灵的瞬间输出，但实际上不仅大大消耗弓箭的耐久度，而且连射时威力会逐渐降低，第二发开始就无法使用蓄力射击。对于以蓄力射击为主输出方式的精灵来说，不学也罢。“アローストック”能够增加箭袋容量，的确非常有魅力，但弓匕混合流的技能点数非常紧张，建议只点到LV4，让总箭矢数达到20，平时再注意一下回收，基本够用。基于同样的顾虑，“ブーツエンハンス”不用加得太高，反正踢击也不是主输出手段；由于零距离射击必定高风险，“レデュースダメージ”的减伤效果也极富魅力，但此时不如重视其击退耐性的效果，选择LV2的最高效率来加；“サラマンドラオイル”和“トキシッククエキス”优势在于必定造成异常状态，但是属性伤害依存于魔攻，对于物理流精灵来说也不用加太高，择一加到LV2、LV3，关键时候用一下就好。

箭矢回收

精灵的箭矢攻击有次数限制，而消耗掉的箭矢就要从敌人身上打落回收，因此使用精灵的玩家有必要了解箭矢回收的原理。

首先大家来了解一下箭矢掉落的规则：1.当一个敌方单位被箭矢命中后，其中箭数量就会被系统记录下来（例如用一根蓄力箭同时贯穿3个敌人，那么3个敌人各自都会被记录1根）。如果继续用箭矢攻击，该数量就会不断累积，每个敌方单位的最大值为5。此时该敌方单位死亡，又或是遭到箭矢以外的攻击，那么其身上就会掉落等同于系统记录中箭数量的一个单位的箭矢（一个单位的箭矢不是指1根箭矢，而是指最多5根箭矢作为一个单位掉落）。然后精灵接触该箭矢，就能进行等量回收。2.在精灵所

持箭矢不满最大值的情况下，用箭矢以外的招式攻击敌方单位，那么即使是没有中箭的敌方单位，也会以1次1根的频率持续掉落箭矢。3.当一个场景有三个单位的箭矢未被回收时，敌人将暂时停止掉落箭矢，直到已有箭矢被回收或是自然消失。

了解了规则以后，我们来分析其中的细节：首先，系统记录的每个单位最大中箭数为5，假设对BOSS射了10箭再去打落箭矢，那么一次性掉落的也只有5根，其余5根就会成为损失。其次，会打落箭矢的攻击判定为箭矢以外的所有攻击，例如队伍中同伴的攻击，甚至是箭矢落地造成的冲击波也均在此列。再者，当精灵持箭不满最大值时，未被射击的敌人也会掉落箭矢。由以上三点可知，在混战当中，如果对敌人造成的箭矢伤害不是瞬间大量输出，那么箭矢很可能会以1根为一个单位，被同伴清理杂兵时打落在其余地方。如果精灵玩家没有注意到这一点，那么在地面产生三个单位的箭矢未被回收前，之后所有的攻击都会造成箭矢白白损失。这也是很多精灵玩家在BOSS战时忽然发现自己箭矢大量消失得不到回收的根本原因。因此精灵玩家平时一定要养成优先回收箭矢的好习惯，只要看到箭矢掉落，不管是多少，一定要立刻回收。作为主力必满技能的箭雨一次性可以对BOSS瞬间输出5根箭矢的伤害，此时立刻打落箭矢回收的话，必定掉落的也是5根为一个单位的箭矢，百分之百能够让损失率变为零。

顺便一说，当组队时队伍中有复数精灵存在的情况下，同场景箭矢掉落容许单位也会提升，因此精灵不妨多多与同职业组队。





固有操作

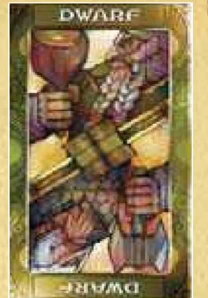
招式	操作	详细
板斧攻击	□	连续输入可发动4次斩击，最后一斧有5次判定，空手时招式基本不变，习得固有技能“フレンジィ”后在最后一击前可追加连续的斧击
强化防御	□长按	长按直到全身闪光，可在一定时间内减轻伤害
跳跃	×	–
メガスマッシュ	○	将武器插入地面的大威力攻击，伴有范围性的冲击波，但发招后武器会脱手，习得固有技能“トールハンマー”后可追加带气绝效果的雷电
回避	R	–
跑动肘顶	跑动中□	利用跑动的惯性以肘击撞飞敌人，DOWN值较高，空手时招式不变
抓起	↑+□	抓住面前敌人或物体，空中同样可以发动，空手时招式不变，在此前提下方能施展后续的投技
下压攻击	空中□或←/→+□	张开双臂、伸展躯体从空中下压，空手时招式不变
翻滚下压	空中↓+□	向正下方快速下落的同时翻滚攻击，带有多段判定，可攻击倒地的敌人，空手时招式不变
滑翔攻击	二段跳后+×	习得固有技能“イ–グルダイブ”才能使用，滑翔一段距离且在下落时有伤害判定，升到LV2以上在滑翔的过程中会自动投掷炸弹
水平摔投	（抓取）□	将抓起的敌人或物体朝水平方向扔出去
垂直摔投	（抓取）↑+□	将抓起的敌人或物体朝正上方扔出去
斜向摔投	（抓取并跳起）□	跳起将抓起的敌人或物体朝斜下方扔出去，习得固有技能“グランドスラム”后目标落地时会产生冲击波
翻滚叩击	（空中抓取后）↓+□	与抓起的敌人一起翻滚下落，并将目标砸在地面上，只有在空抓成功时才能发动

固有技能

名称/效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
グランドスラム	攻击系	1	1	1	0	投技伤害+20%
		2	1	6	0	投技伤害+30%，冲击波范围105%
		3	1	11	3	投技伤害+40%，冲击波范围110%
		4	2	16	3	投技伤害+50%，冲击波范围115%
		5	2	22	6	投技伤害+60%，冲击波范围120%
强化投技威力，向下投掷时会发生冲击波		6	3	28	6	投技伤害+75%，冲击波范围125%
		7	3	34	9	投技伤害+90%，冲击波范围130%
		8	4	40	9	投技伤害+105%，冲击波范围135%
		9	4	47	12	投技伤害+120%，冲击波范围140%
		10	5	55	12	投技伤害+150%，冲击波范围180%
リ–サルフィスト	攻击系	1	1	1	0	空手攻击伤害+20%
		2	1	7	0	空手攻击伤害+40%
		3	1	12	3	空手攻击伤害+60%
		4	2	18	3	空手攻击伤害+80%
		5	2	23	6	空手攻击伤害+100%
空手攻击威力强化		6	3	29	6	空手攻击伤害+120%
		7	3	35	9	空手攻击伤害+140%
		8	4	41	9	空手攻击伤害+160%
		9	4	48	12	空手攻击伤害+180%
		10	5	56	12	空手攻击伤害+250%
イ–グルダイブ	攻击系	1	1	3	0	可进行滑翔攻击
		2	1	10	0	滑翔攻击中投掷3个炸弹，爆炸威力60
二段跳后按×键可进行滑翔攻击并投掷炸弹		3	2	19	3	滑翔攻击中投掷4个炸弹，爆炸威力70
		4	3	30	3	滑翔攻击中投掷5个炸弹，爆炸威力80
		5	5	42	6	滑翔攻击中投掷6个炸弹，爆炸威力90
ト–ルハンマ–	攻击系	1	1	9	0	威力120，雷电3发，雷电威力36
		2	1	17	0	威力130，雷电5发，雷电威力39
强化在地上按○键发动“メガスマッシュ”时的威力，并伴随雷电攻击，一定几率令敌人气绝		3	2	27	3	威力140，雷电7发，雷电威力42
		4	3	39	3	威力155，雷电9发，雷电威力47
		5	5	53	6	威力180，雷电12发，雷电威力55
フレンジィ	攻击系	1	3	15	0	威力30，持续时间1.5秒
		2	1	25	0	威力36，持续时间2.0秒
在地面连打□键可发动猛烈的连续攻击		3	2	36	3	威力42，持续时间2.5秒
		4	3	48	3	威力48，持续时间3.0秒
		5	5	60	6	威力60，持续时间4.0秒
ボムザック	道具系	1	1	1	0	使用次数4
		2	1	8	0	使用次数6
可以取出炸弹（需要携带技能道具）		3	2	20	3	使用次数8
		4	3	33	3	使用次数10
		5	5	46	6	使用次数15
ファイア–バレル	道具系	1	1	1	0	使用次数3
		2	1	8	0	使用次数4
可以设置炸药桶（需要携带技能道具）		3	2	20	3	使用次数5
		4	3	33	3	使用次数6
		5	5	46	6	使用次数9
ラ–ヴァバングル	道具系	1	1	10	0	使用次数3，持续时间15秒，燃烧状态几率10%
		2	1	17	0	使用次数4，持续时间18秒，燃烧状态几率15%
一定时间攻击附带火炎和爆炸效果（需要携带技能道具）		3	2	25	3	使用次数5，持续时间21秒，燃烧状态几率20%
		4	3	34	3	使用次数6，持续时间25秒，燃烧状态几率25%

名称 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
一定时间攻击附带火炎和爆炸效果（需要携带技能道具）		5	5	45	6	使用次数12，持续时间35秒，燃烧状态几率50%
アウトバースト	道具系	1	1	14	0	炎属性伤害+20%
		2	1	19	0	炎属性伤害+25%
		3	1	24	3	炎属性伤害+30%
		4	2	29	3	炎属性伤害+35%
		5	2	34	6	炎属性伤害+40%
物理攻击追加炎属性伤害提升威力		6	3	39	6	炎属性伤害+50%
		7	3	44	9	炎属性伤害+60%
		8	4	49	9	炎属性伤害+70%
		9	4	54	12	炎属性伤害+80%
		10	5	59	12	炎属性伤害+100%
ジュエルフリーク	辅助系	1	1	1	0	HP回复量+2
		2	1	6	0	HP回复量+3
		3	1	11	3	HP回复量+4
		4	2	16	3	HP回复量+5
		5	2	21	6	HP回复量+6
捡到分数道具时回复HP		6	2	26	6	HP回复量+7
		7	3	32	9	HP回复量+8
		8	3	38	9	HP回复量+9
		9	4	45	12	HP回复量+10
		10	5	51	12	HP回复量+15
ロックスキン	辅助系	1	1	5	0	强化时受到伤害-20%
		2	1	13	0	强化时受到伤害-25%
长按□键强化防御时受到的伤害减轻		3	2	22	3	强化时受到伤害-30%
		4	3	33	3	强化时受到伤害-35%
		5	5	46	6	强化时受到伤害-50%
タフネス	辅助系	1	1	12	0	承受伤害量30
		2	1	20	0	承受伤害量45
承受伤害在一定量以内不会硬直		3	2	30	3	承受伤害量60
		4	3	41	3	承受伤害量80
		5	5	54	6	承受伤害量120

培养倾向



矮人拥有全职业中最高的腕力和体格，物理抗击打能力堪称最强，不过移动速度不快、魔防最差的弱点也比较明显。矮人是三位近战型物理职业中最不怕武器脱手的，空手时招式基本不变，再加上独有的投技，令其在杂兵战之中能有效形成面杀，且能轻松打断法师的咏唱，大部分BOSS战场景中预留的那块石头就是给矮人度身准备的，

由于实用技能消耗的点数都不少，故矮人在技能点方面显得有些吃紧，而且在杂兵战和BOSS战时的战术有较大的区别。面对大量杂兵时空中投技是最好的面杀伤招式，故“グランドスラム”推荐升满，LV10的冲击波可以波及到大半个屏幕范围内的敌人，对于矮人最讨厌的魔法系单位，纵使是最高难度震两下也足以干掉，非常强力。不过由于投技无法抓起普通状态的精英怪，故等清掉魔法单位后应以满级的“フレンジィ”进行地面连打形成有效的伤害输出，高速攻击配合“石化”或“冰冻”特性的武器可以很好地限制敌人，而且此招在发动过程中可以通过按住←/→键令矮人边连打边移动，扩大攻击范围，并不像战士的“ソードテンペスト”那样是定点招式。“トールハンマー”则是BOSS战中的利器，同样建议升满，12发雷电的范围非常广，而且20%的气绝几率颇为可观，甚至部分BOSS都不能幸免，配置两把武器能实现雷神之锤二连发，凭借强化道具的辅助可以一举爆发伤害。这招在平时面对大量精英怪或法师职业时也可以果断发动，有极强的控场能力。虽然矮人在武器脱手后出招不受影响，而且可以凭借投技在战斗中不落下风，但是无法获得武器的特效加成，在后期装备精良时区别越发明显，以地面□键的连打攻击为例，提升空手攻击伤害的“リーサルフィスト”纵使升到满级也不及有伤害加成和追加属性伤害的武器威力大。SP不如留给共通技能“アイテムユーザー”，而且主动按○键比受创后武器脱手时的冷却时间短，BOSS战中的空手阶段用投技或百裂拳适当过度即可，很快就能再次发动二连雷神之锤。至于“イーグルダイブ”优缺点都很明显，优点是滑翔距离长、便于快速脱离危险区域，且投掷的炸弹不消耗库存，但是落地时的硬直非常大且无法用回避取消，而且在联机时由于“拖版”效果明显，容易给其他玩家造成困扰。是否学习玩家们可自行斟酌。

道具系技能中优先要升满的是“アウトバースト”，其能稳定提升矮人的各种物理攻击威力，非常超值。“ラーヴァバングル”的爆炸判定和燃烧伤害对于矮人的连打攻击加成明显，对于弱点是炎属性的BOSS，此招配合连续斧击的伤害输出比雷神之锤更佳，可适当学习。“ボムザック”和“ファイアーバレル”则略有些尴尬，炸弹的数量多、出手快，炸药桶的威力大、范围广，但由于都是携带道具型技能，跟雷神之锤连发战术相矛盾且不受共通技能中“メンテナンス”的辅助效果，虽具有不错的爆发力但持久性比较成问题。如果玩家决定使用爆炸流，就要把共通技能中的“エクストラポケット”和“アイテムユーザー”都升满，以争取在BOSS战中加快投掷的节奏来堆积伤害，但一场战斗过后就基本得更换背包。相比之下还是雷神之锤流更为持久稳定，而且不会遭遇炸弹落水哑火的尴尬。

辅助系技能的取舍就没那么纠结了，“ロックスキン”和“タフネス”都直接升满。矮人虽然不能防御，但长按□键的强化只需1秒钟就能发动，即当场景中出现敌人刷新的语音提示时按住按键，待其登场时强化就已经发动，效果持续长达30秒。零消耗的强化防御配合前面提到的石化皮肤和坚韧肉体技能，能进一步提升矮人的抗击打能力。“ジュエルフリーク”虽然比共通技能中“ゴールドヒーリング”的性价比更高，但一来不能像食物那样突破HP上限，二来矮人没有太多的SP盈余，建议还是放弃，把SP留给扩充背包容量的“エクストラポケット”，不走爆炸流的矮人背包比较空，多带一个血瓶就足以解决HP的回复问题。

暴力摔投

投技是矮人的魅力之一，除了精英怪和极少数敌人外（如盗贼、泥人），任你天上飞的、地下跑的都能抓起来，可谓霸气十足。精英怪在陷入气绝、石化和冻结的异常状态时可以被抓起，故投技的适用范围非常广，大部分杂兵都能凭此中断其行动，在BOSS战中也需适当运用，以快速清掉没被雷神之锤波及到的杂兵，减少它们的干扰。抓起的有效判定距离比目测的要长一些，无论投掷的是物体还是敌人，都能对飞行路线上的目标造成伤害，当敌人撞到版边时会反弹，掌握好时机和位置的话，可以跳起、抓住、再度扔出，如此反复，伤害虽不高但娱乐性很强。在地面的水平和垂直摔投无法引发“グランドスラム”技能的冲击波，惟有把敌人砸向地面的空中摔投在目标落地时才能触发冲击波，高等级的冲击波DOWN值颇为不俗，一下能震倒一片，配合“ラ–ヴァバングル”技能效果还能附加火炎属性，实用性极强，而且由于自身处在空中，安全性也相对较高。矮人的装备中“投技伤害上升”、“投技时一定几率引发爆炸”都是非常实用的特性。另外值得一提的是被抓起的敌人属于“倒地+空中”双重状态，在装备方面提升“对倒地敌人伤害”和“对空中敌人伤害”都能进一步增加投技的威力。



男巫

固有操作

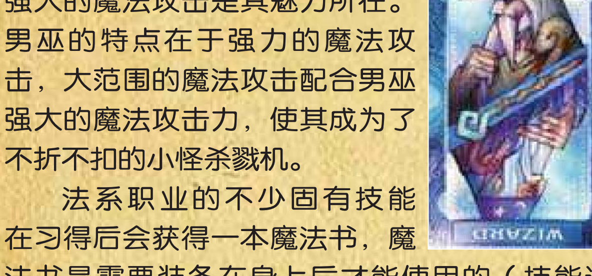
招式	操作	详细
杖击	□	对前方的法杖攻击，攻击速度慢
跳跃	×	–
空中漂浮	二段跳后+×	可漂浮在空中一段较长的时间，漂浮时间结束、落地或发动攻击后都会结束漂浮，长按×可提升漂浮高度，需学会固有技能“レヴィテ–ション”
属性魔法弹	○	发射魔法弹，种类随法杖的属性发生变化
直线魔法	○长按	发射直线型魔法，种类随法杖的属性发生变化
闪现	R	闪现一段距离，长按R键可持续消耗法术进行长距离闪现（需要共通技能“イヴェイド”的支持），闪现期间不会受到伤害
跑动撞击	跑动中□	可以把人撞飞
上杖击	↑+□	对空的法杖攻击，攻击速度慢
空中杖击	空中□	在空中发动的向下攻击的法杖攻击，一次腾空动作后最多可攻击4次
追踪魔法弹	空中□长按	发射三颗带追踪属性的魔法弹
快速落地	空中↓长按	以很快的速度垂直落地
对空魔法	↑+○	发动离自身较近的对空魔法，种类随法杖的属性发生变化
地面魔法	↓+○	发动对地魔法，异常属性附加率高，种类随法杖的属性发生变化
空中魔法	空中○	在空中发动向下攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中蓄力魔法	空中○长按	在空中发动向下攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中水平魔法	空中↑+○	在空中发动水平攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中蓄力水平魔法	空中↑+○长按	在空中发动水平攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
MP回复	□长按	回复MP，长按□时可移动

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
コンセントレ–ト	辅助系	1	1	1	0	MP回复速度+10%
		2	1	6	0	MP回复速度+14%
		3	1	11	3	MP回复速度+18%
		4	2	16	3	MP回复速度+22%
		5	2	21	6	MP回复速度+26%
MP回复速度上升		6	3	27	6	MP回复速度+30%
		7	3	33	9	MP回复速度+34%
		8	4	39	9	MP回复速度+38%
		9	4	45	12	MP回复速度+42%
		10	5	51	12	MP回复速度+50%
エクストラクト	辅助系	1	1	1	0	MP回复量+5
		2	1	7	0	MP回复量+7
		3	1	13	3	MP回复量+9
法杖攻击命中敌人时回复MP		4	2	19	3	MP回复量+11
		5	2	26	6	MP回复量+13
		6	3	34	6	MP回复量+15
		7	4	42	9	MP回复量+20
メンタルアブソ–ブ	辅助系	1	1	4	0	MP回复量+15
		2	1	10	0	MP回复量+18
击倒敌人时回复MP		3	2	17	3	MP回复量+21
		4	3	25	3	MP回复量+24
		5	5	35	6	MP回复量+30
マジックポイントアップ	辅助系	1	1	9	0	MP最大值+30
		2	1	18	0	MP最大值+50
MP最大值增加		3	2	28	3	MP最大值+70
		4	3	38	3	MP最大值+100
		5	5	49	6	MP最大值+150
ファイアゲ–ト	辅助系	1	1	8	0	使用次数3次，持续15秒，造成伤害+20%
		2	2	24	3	使用次数5次，持续20秒，造成伤害+30%，效果范围150%
召唤一个不断向左右发射火球的结界（需要携带技能道具）		3	5	40	6	使用次数7次，持续30秒，造成伤害+50%，效果范围200%
ブレイズ	攻击系	1	1	1	0	使用次数3次，威力25
		2	1	6	0	使用次数4次，威力30
召唤长时间燃烧的火墙（需要携带技能道具）		3	2	12	3	使用次数5次，威力35
		4	3	20	3	使用次数6次，威力40
		5	5	29	6	使用次数9次，威力50
スト–ム	攻击系	1	1	1	0	使用次数3次，威力10
		2	1	7	0	使用次数3次，威力12
		3	2	14	3	使用次数4次，威力14
召唤攻击范围较大的龙卷风（需要携带技能道具）		4	2	22	3	使用次数4次，威力16
		5	3	31	6	使用次数5次，威力18
		6	3	41	6	使用次数6次，威力20
		7	5	52	9	使用次数9次，威力25
フレイムバ–スト	攻击系	1	1	3	0	使用次数3次，威力30
		2	1	9	0	使用次数3次，威力35
		3	2	16	3	使用次数4次，威力39
召唤大量火球攻击前方短距离内的敌人（需要携带技能道具）		4	2	23	3	使用次数4次，威力44
		5	3	32	6	使用次数5次，威力45
		6	3	43	6	使用次数6次，威力50
		7	5	56	9	使用次数9次，威力60
サンダ–ストラック	攻击系	1	1	7	0	使用次数3次，威力40
		2	1	12	0	使用次数3次，威力46
		3	1	17	3	使用次数3次，威力52
		4	2	22	3	使用次数4次，威力58
		5	2	28	6	使用次数4次，威力64
召唤闪电群（需要携带技能道具）		6	3	34	6	使用次数4次，威力70
		7	3	40	9	使用次数5次，威力76
		8	4	46	9	使用次数5次，威力82
		9	4	53	12	使用次数5次，威力88
		10	5	60	12	使用次数7次，威力110

名称	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
效果						
メテオスウォーム	攻击系	1	3	15	0	使用次数3次，威力1200，陨石数3个
		2	4	30	3	使用次数3次，威力1350，陨石数4个
召唤威力巨大的陨石，咏唱时间长（需要携带技能道具）		3	5	50	6	使用次数3次，威力1500，陨石数5个
クリエイトゴーレム	特殊系	1	1	1	0	随从等级为玩家等级50%
		2	1	8	0	随从等级为玩家等级60%，强化上限1次
用法杖攻击木箱或木栅栏可以将其变为树木随从		3	2	16	3	随从等级为玩家等级70%，强化上限2次
		4	3	25	3	随从等级为玩家等级80%，强化上限3次
		5	5	36	6	随从等级为玩家等级100%，强化上限3次
レヴィテーション	特殊系	1	1	1	0	漂浮时间2秒，空中魔法造成伤害+20%
		2	3	14	0	漂浮时间3秒，空中魔法造成伤害+35%
追加空中漂浮的能力，并且空中魔法的威力上升		3	5	29	3	漂浮时间4秒，空中魔法造成伤害+50%
スロウ	特殊系	1	1	5	0	使用次数4次，减速60%，持续10秒
		2	1	11	0	使用次数5次，效果范围105%，减速65%，持续15秒
召唤减速结界（需要携带技能道具）		3	2	18	3	使用次数6次，效果范围110%，减速70%，持续20秒
		4	2	26	3	使用次数7次，效果范围120%，减速75%，持续25秒
		5	4	35	6	使用次数9次，效果范围130%，减速85%，持续30秒
エクスティンクション	特殊系	1	1	13	0	使用次数3次
		2	1	21	0	使用次数4次
释放即死效果的魔法，对BOSS无效（需要携带技能道具）		3	2	30	3	使用次数5次
		4	3	39	3	使用次数6次
		5	5	48	6	使用次数9次

培养倾向



标志性的法系职业，丰富而强大的魔法攻击是其魅力所在。男巫的特点在于强力的魔法攻击，大范围的魔法攻击配合男巫强大的魔法攻击力，使其成为了不折不扣的小怪杀戮机。

法系职业的不少固有技能在习得后会获得一本魔法书，魔法书是需要装备在身上后才能使用的（技能道具），因此对于男巫和女巫来说，身上的装备栏数量就要保证尽可能地多，这样才能最大程度地装备各种魔法书以发挥他们的真正实力。魔法书每本都有使用次数的限制，因此在攻略迷宫时大多数时候都会留到BOSS战时再用，一般的战斗就需要用到普通的魔法攻击。对于法系职业来说，获得的武器分为炎、冰、雷三种属性，不同属性的法杖能使用的魔法、魔法的攻击方式和攻击距离等都有一定区别，熟悉以及活用各种属性的法杖在战斗中是尤为重要的，比如在水地形较多的关卡里就尽量不要使用炎属性法杖参战，自身实力较弱时就不要冲到敌群中去使用雷海之类的。下面简单介绍一下不同属性的法杖在使用上的区别。

炎属性法杖：重视攻击力的法杖，比较好用的招式是空中蓄力魔法，巨大的火球砸向地面后还会发生爆炸，可对敌人造成多次攻击判定不说威力也很大。由于这招需要在空中发动，一般来说离敌人的位置较远，发射火球后还可以通过二段跳以及空中回避来调整自身的位置来决定继续攻击还是回避或换位，安全系数很高。对空魔法的攻击高度是三种法杖中最低的，持续时间较长。总体来说炎属性法杖的MP消耗量为中等，大部分攻击能给敌人附加炎上状态。需要注意的是，水是火魔法的克星，在有水的地形里，炎属性法杖的部分招式使用后会立即熄灭，火球碰到水后也不会发生爆炸。

冰属性法杖：大部分招式跟炎属性法杖类似，不过攻击力大打折扣，但好处在于冰属性法杖大部分攻击能给敌人附加冻结状态，一些空中的敌人在被冻结后会跌落地面，为对空能力较差的一些物理型职业提供攻击机会。冰属性法杖的MP消耗量较低，让玩家有更多的攻击机会，从而保证了自身的安全。

雷属性法杖：与前两种属性法杖区别较大，大部分魔法的攻击距离都很长，而且能贯穿敌人，在对付群怪时有很大的优势。空中蓄力魔法是以自身为中心向四周放出雷海，攻击范围较大，但是比较考验角色的走位，由于使用这招时玩家需要靠近敌人，因此收益和风险是并存的。对空魔法的攻击高度是三种法杖中最高的，可以攻击到整个屏幕的高度，不过持续时间最短。需要注意的是雷属性法杖的MP消耗非常高，要随时注意MP回复。

再来说说作为职业特色的魔法书，男巫能学会的魔法书以攻击性魔法为主，“フレイムバースト”的攻击距离较短，但攻击力不容小觑，大量火球全部命中敌人时能对其造成很高的伤害，当然想要全中得找一个目标大且不怎么乱动的敌人，比如海怪。“スト－ム”是男巫清杂兵的利器，虽然攻击力不算高，但攻击范围大且持续时间长，部分被攻击的敌人会不停做出受创动作，保证了我方安全的同时也创造了攻击机会。“メテオスウォ－ム”是超大威力的陨石魔法，不过相对地咏唱时间非常长，由于咏唱途中被攻击就会取消咏唱，因此即便是在动作缓慢的BOSS面前也不容易使用出来，不过一旦使用出来后会对敌人造成毁灭性的打击，将该技能升满后最多可砸落5颗陨石，可使长时间的咏唱获得更高的价

值。其他诸如火墙、闪电等魔法书与属性法杖使用的法术区别不大，因此不推荐；减速结界效果明显，并且对BOSS也有效果，是否需要为了保证一定程度的安全而占用一个装备栏就看玩家自己的喜好了；即死魔法很好用，但面对成批出现的敌人，最大9次的使用回数就显得有点杯水车薪了。

除了魔法书，其他的固有技能也是增强自身的关键，其中提升MP回复速度的“コンセントレ–ト”和增加MP最大值的“マジックポイントアップ”尤为重要，这保证了男巫在战斗中的续航能力，不过“コンセントレ–ト”后期所需技能点数较多，不建议加满，LV6左右比较合适。“レヴィテ–ション”也是非常重要的技能，不但可以追加漂浮能力让走位变得更加灵活，增加空中魔法的威力也大大提升了自身的攻击效率，这里有个小技巧，漂浮时使用攻击后会立即结束漂浮时间，之后就可以使用空中回避或长按↓返回地面进行其他动作了。“エクストラクト”和“メンタルアブソ–ブ”都是额外回复MP的手段，单刷混沌迷宫时可以考虑将其等级提升到较高水准，否则只点一级足矣。“クリエイトゴ–レム”的用意是召唤同伴以弥补男巫的物理DPS缺陷，不过AI的智商较低，在高难度游戏下很难发挥应有的作用，建议放弃。

MP回复

男巫和女巫两个法系职业的特殊动作。该职业在使用任何法杖魔法都会消耗MP，当MP不足时就无法放出法杖魔法，因此就需要对MP进行回复。游戏中回复MP的方法很简单，只需长按□键即可，并且在回复MP的同时还可以进行移动，一定程度上保证了角色的安全。在本作中，男、女巫虽说是专职的魔法攻击手，但MP的上限实际上并不高，不算装备的加成，最多也就只有450的上限，在战斗中用上几个蓄力魔法就见底了，因此在战斗时要随时注意自身的MP并找到一切安全时间点进行回复。当然，除了普通的回复方式外，也可以通过学习固有技能来增加回复MP的方式和效率，不过是否将技能点投入到这里面，主要还是看玩家对于职业的定位以及自身的喜好。







固有操作

招式	操作	详细
杖击	□	对前方的法杖攻击，攻击速度慢
跳跃	×	–
空中漂浮	二段跳后+×	可漂浮在空中一段较长的时间，漂浮时间结束、落地或发动攻击后都会结束漂浮，长按×可提升漂浮高度，需学会固有技能“レヴィテ–ション”
属性魔法弹	○	发射魔法弹，种类随法杖的属性发生变化
直线魔法	○长按	发射直线型魔法，种类随法杖的属性发生变化
闪现	R	闪现一段距离，长按R键可持续消耗法术进行长距离闪现（需要共通技能“イヴェイド”的支持），闪现期间不会受到伤害
跑动撞击	跑动中□	可以把人撞飞
上杖击	↑+□	对空的法杖攻击，攻击速度慢
空中杖击	空中□	在空中发动的向下攻击的法杖攻击，一次腾空动作后最多可攻击4次
追踪魔法弹	空中□长按	发射三颗带追踪属性的魔法弹
快速落地	空中↓长按	以很快的速度垂直落地
对空魔法	↑+○	发动离自身较近的对空魔法，种类随法杖的属性发生变化
地面魔法	↓+○	发动对地魔法，异常属性附加率高，种类随法杖的属性发生变化
空中魔法	空中○	在空中发动向下攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中蓄力魔法	空中○长按	在空中发动向下攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中水平魔法	空中↑+○	在空中发动水平攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中蓄力水平魔法	空中↑+○长按	在空中发动水平攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
MP回复	□长按	回复MP，长按□时可移动

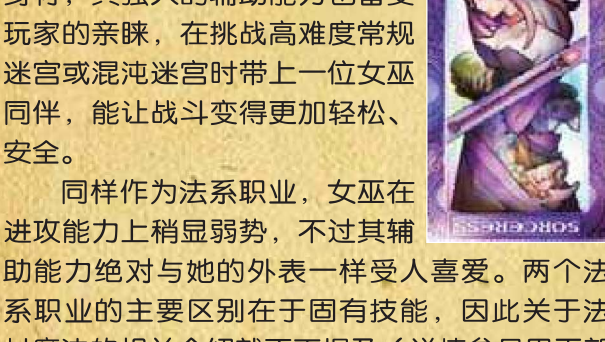
固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
メンタルアブソ–ブ	辅助系	1	1	1	0	MP回复量+15
		2	1	6	0	MP回复量+18
		3	1	11	3	MP回复量+21
		4	2	16	3	MP回复量+24
		5	2	21	6	MP回复量+27
击倒敌人时候回复MP		6	3	27	6	MP回复量+30
		7	3	33	9	MP回复量+34
		8	4	39	9	MP回复量+38
		9	4	45	12	MP回复量+42
		10	5	50	12	MP回复量+50
エクストラクト	辅助系	1	1	1	0	MP回复量+5
		2	1	7	0	MP回复量+7
		3	2	13	3	MP回复量+9
法杖攻击命中敌人时回复MP		4	2	19	3	MP回复量+11
		5	3	26	6	MP回复量+13
		6	3	34	6	MP回复量+15
		7	5	42	9	MP回复量+20
コンセントレ–ト	辅助系	1	1	4	0	MP回复速度+10%
		2	1	10	0	MP回复速度+14%
MP回复速度上升		3	2	17	3	MP回复速度+18%
		4	3	25	3	MP回复速度+22%
		5	5	35	6	MP回复速度+30%
マジックポイントアップ	辅助系	1	1	9	0	MP最大值+30
		2	1	18	0	MP最大值+50
MP最大值增加		3	2	28	3	MP最大值+70
		4	3	38	3	MP最大值+100
		5	5	49	6	MP最大值+150
アイスジェイル	辅助系	1	1	1	0	使用次数5次，威力50，持续8秒
		2	3	14	3	使用次数7次，威力63，持续12秒

名称	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
效果						
召唤带攻击判定的冰柱，冰柱可以阻挡部分敌人通过，敌人靠近冰柱会造成减速效果（需要携带技能道具）		3	5	30	6	使用次数9次，威力75，持续20秒
プロテクションブレイズ	辅助系	1	1	5	0	使用次数3次，持续20秒，承受伤害减少25%
		2	1	13	0	使用次数3次，持续24秒，承受伤害减少30%
为全队附加降低伤害和受到攻击不会产生硬直的魔法盾（需要携带技能道具）		3	2	22	3	使用次数4次，持续28秒，承受伤害减少35%
		4	3	33	3	使用次数4次，持续32秒，承受伤害减少40%
		5	5	45	6	使用次数5次，持续40秒，承受伤害减少50%
グラヴィティ	辅助系	1	1	11	0	使用次数3次，威力10，持续5秒，吸引力400
		2	3	24	0	使用次数5次，威力16，持续10秒，吸引力750
召唤带攻击判定的重力场（需要携带技能道具）		3	5	35	3	使用次数8次，威力25，持续15秒，吸引力1200
サンダ-クラウド	攻击系	1	1	1	0	使用次数3次，威力80，持续20秒，攻击间隔60帧
		2	1	6	0	使用次数3次，威力92，持续22秒，攻击间隔57帧
		3	2	12	3	使用次数4次，威力104，持续24秒，攻击间隔54帧
召唤一小片雷云，雷云会在存在的时间里自动移动并发射落雷（需要携带技能道具）		4	2	18	3	使用次数4次，威力116，持续26秒，攻击间隔51帧
		5	3	25	6	使用次数5次，威力128，持续28秒，攻击间隔48帧
		6	3	32	6	使用次数5次，威力140，持续30秒，攻击间隔45帧
		7	5	41	9	使用次数7次，威力160，持续32秒，攻击间隔42帧
ロックプレス	攻击系	1	1	7	0	使用次数5次，威力350
		2	1	13	0	使用次数5次，威力420
		3	2	20	3	使用次数6次，威力490
召唤巨石对前方所有目标造成一次大伤害（需要携带技能道具）		4	2	27	3	使用次数6次，威力560
		5	3	35	6	使用次数7次，威力665
		6	3	44	6	使用次数7次，威力770
		7	5	53	9	使用次数9次，威力875
ブリザ-ド	攻击系	1	1	14	0	使用次数3次，威力35，持续4秒
		2	1	23	0	使用次数3次，威力40，持续5秒
召唤暴风雪攻击全屏敌人，暴风雪带冻结效果（需要携带技能道具）		3	2	34	3	使用次数4次，威力42，持续6秒
		4	3	46	3	使用次数4次，威力44，持续7秒
		5	5	58	6	使用次数5次，威力50，持续10秒
アニメイトスケルトン	特殊系	1	1	1	0	骷髅战士等级为玩家等级50%，最多存在1个
		2	1	8	0	骷髅战士等级为玩家等级60%，最多存在2个
用法杖攻击骨堆可以将其变为骷髅战士		3	2	16	3	骷髅战士等级为玩家等级70%，最多存在2个
		4	3	25	3	骷髅战士等级为玩家等级80%，最多存在3个
		5	5	36	6	骷髅战士等级为玩家等级100%，最多存在4个
レヴィテ-ション	特殊系	1	1	1	0	空中魔法造成伤害+20%
		2	3	14	0	空中魔法造成伤害+35%
追加空中冲刺的能力，并且空中魔法的威力上升		3	5	29	3	空中魔法造成伤害+50%
クリエイトフ-ド	特殊系	1	1	3	0	使用次数5次，生成食物4个
		2	1	9	0	使用次数5次，生成食物5个
在自身周围变出食物（需要携带技能道具）		3	2	17	3	使用次数7次，生成食物6个
		4	2	26	3	使用次数7次，生成食物7个
		5	4	35	6	使用次数9次，生成食物8个

名称	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
效果						
カ-ス	特殊系	1	1	6	0	使用次数5次，魔法发动数1
		2	3	16	0	使用次数7次，魔法发动数2
将敌人变成青蛙（需要携带技能道具）		3	5	31	3	使用次数9次，魔法发动数3
ペトリフィケ-ション	特殊系	1	1	15	0	使用次数3次，持续5秒
		2	1	22	0	使用次数3次，持续6秒
		3	2	29	3	使用次数4次，持续7秒
大范围石化敌人（需要携带技能道具）		4	2	36	3	使用次数4次，持续8秒
		5	3	43	6	使用次数5次，持续9秒
		6	3	51	6	使用次数5次，持续10秒
		7	5	60	9	使用次数7次，持续15秒

培养倾向



俏皮的女巫除了拥有傲人的身材，其强大的辅助能力也备受玩家的亲睐，在挑战高难度常规迷宫或混沌迷宫时带上一位女巫同伴，能让战斗变得更加轻松、安全。

同样作为法系职业，女巫在进攻能力上稍显弱势，不过其辅助能力绝对与她的外表一样受人喜爱。两个法系职业的主要区别在于固有技能，因此关于法杖魔法的相关介绍就不再提及（详情参见男巫部分），这里主要来说说各种魔法书的效果。“**アイスジェイル**”是单刷神技，冰柱的攻击力虽然不高，但附带减速效果和阻挡敌人的能力让女巫获得了极大的安全保障，站在两块冰柱之间可以非常安全地躲过大部分近战型敌人的进攻；“**プロテクション**”是人见人爱的技能，也是女巫必点满的技能之一，让己方全体减少50%的伤害这一点就已经值回票价，再加上受到攻击不会产生硬直的效果，瞬间让大部分BOSS极具威胁的招式失去效果，推倒BOSS变得更加安全、迅捷；“**グラヴィティ**”也是非常好用的技能，满级后吸附力很强，敌人很难从重力场里逃脱，并且重力场还能对敌人造成持续伤害，将敌人聚集在重力场里也能配合队友使用范围攻击技能；“**ロックプレス**”有较高的攻击力，缺点在于只造成一次攻击，不过对于自身攻击力偏低的女巫来说还是可以用来打打BOSS的；“**ブリザ-ド**”是清小怪神技，全屏攻击不说还附带冻结效果，使用次数较少是其最大的缺陷，在需要连战的情况下尽量在每个背包里都装备一本；“**クリエイトフ-ド**”在作为纯辅助时可以点满，这样一来就再也不用担心没血了；“**カ-ス**”和“**ペトリフィケ-ション**”用来对付精英怪效果不错，被变成青蛙和被石化的敌人会暂时失去攻击能力，趁这个机会将其快速解决掉。“**サンダ-クラウド**”召唤出的雷云由于行动轨迹无法操控，因此不建议学习。提升MP回复速度和增加MP最大值的技能可以点满，如果走团战辅助路线可以无视那两个额外回复MP的技能，如果走单刷路线可以适当升几级。



迷宫冒险



完成在城镇中的准备后，就要准备进入迷宫进行冒险了。从马屋或传送门进入迷宫选择界面，输入←/→即可选择即将前往的迷宫。迷宫选择界面下按下START可以回到城镇，但是不会退还旅费。现在来看看迷宫冒险应该事先知道的一些要素。

路线分歧&护石

剧情中第一次通关“迷いの森”后，才会开启的系统。在此之前的迷宫都是单行道，而在此之后迷宫才展现出其真正面目。

每个迷宫的进程可以分为共通路线、A路线和B路线。玩家进入迷宫时，先要通过数个区域场景的共通路线，然后就会遇到路线分歧选项。每个迷宫有A、B两条路线可供选择，两条路线的场景和敌人、甚至BOSS都完全不同。B路线的难度要远远高过A路线，BOSS更加强大。选择路线后可以有一次更换背包的机会，根据所选路线的特点切换对应的装备，或是换掉耐久度消耗已高的背包，可以保持并发挥更佳的战斗能力。线上联机模式下，路线选择采取多数决的方式；线下联机模式下，由队长决定。

当击倒B路线的BOSS后，玩家可以获得对应该迷宫的护石（タリスマン）。游戏中一共9个常规迷宫，B路线全通就可以集齐9颗护石。这样才能在挑战最终BOSS远古巨龙（エンシェントドラゴン）时对其造成伤害。击倒远古巨龙后，9颗护石都会消耗掉，需要玩家再次重新收集。顺带一提，不同难度下的护石不是共通的。注意护石并非只要打败BOSS就可以获得，而是必须要满足特定条件后“击倒”BOSS才行。特定条件记载在BOSS攻略部分，战斗之前不妨查阅一下。





连战

在迷宫选择界面可以看到，常规迷宫的排列方式从左至右算起，将如下表的顺序所示。

迷宫	路线分歧	BOSS	BOSS简易情报
幽灵船の入江	A	パイレ–ツ（海盗）	人型，弱雷属性
	B	クラ–ケン（海怪）	自然，弱雷属性
ビルバロン地下要塞	A	ミノタウロス（牛头怪）	人型，弱雷属性
	B	ガ–ゴイルゲ–ト（石像鬼门）	物质，耐炎属性
死者の城の地下墓所	A	ヴァンパイア（吸血鬼）	人型，弱雷属性
	B	レイス（死神）	死灵，耐冰属性
古代遗迹の神殿	A	ハ–ピ–（哈比鸟）	魔物，弱雷属性
	B	メデュ–サ（美杜莎）	魔物
ウォレスの地下迷宫	A	ドゥ–ムビ–トル（甲虫）	自然，弱炎属性
	B	サイクロプス（独眼巨人）	人型
忘れられた圣域	A	ゴ–レム（格雷姆）	物质
	B	ア–クデ–モン（大恶魔）	魔物
旧王都の废墟	A	ワイバ–ン（翼龙）	龙族，弱冰属性
	B	レッドドラゴン（红龙）	龙族，弱冰属性，耐炎属性
魔法使いの塔	A	ウォ–ロック（沃洛克）	人型
	B	キマイラ（奇美拉）	魔物
迷いの森	A	ゲイザ–（凝视者）	魔物，弱炎/冰/雷属性
	B	キラ–ラビット（杀人兔）	自然，弱炎属性

当玩家通关任意迷宫，进入冒险结果结算画面后，可以选择“冒险を续ける”和“街に戻る”。选择后者的话冒险结束回到城镇。而选择前者的情况下，就可以直接进入该迷宫紧挨着的右侧迷宫继续冒险，这就称为连战。连战的最大好处是可以得到连战奖励，连战出战越多，连战奖励累积也会越高。因此连战能够极有效率地赚取经验值和金钱。另外连战时满足一定条件还能触发营地料理事件。接下来就来详细分析一下连战奖励机制和营地料理。



连战奖励

连战奖励的内容具体分为4项，分别是“获得分数提升”（35%）、“获得金钱提升”（35%）、“获得高等级装备几率提升”（25%）以及“战利品效果提升”（5%）。每次通关任意迷宫后，系统会在4种奖励内容中，按照上述括号内的概率抽取其中1种进行奖励。紧接着系统会随机确定奖励提升的等级，LV1提升效果抽取几率为70%，LV3提升效果抽取几率为20%，LV5提升效果抽取几率为10%。两者组合起来，就是连战下一个迷宫时将会获得的奖励。然后等到通关第二个迷宫后，之前已经获得的连战奖励的奖励提升等级会自动提升LV1，另外又再次开始抽取新的连战奖励。如此反复累积，连战奖励就会越来越高。以下为大家举例说明：

通关第1个迷宫

获得分数提升+150%（提升等级LV3）

↓

通关第2个迷宫

获得分数提升+165%（提升等级LV4） ← 等级追加LV1
获得高等级装备几率提升+10%（提升等级LV1） ← 新追加奖励

↓

通关第3个迷宫

获得分数提升+175%（提升等级LV5） ← 等级追加LV1
获得高等级装备几率提升+20%（提升等级LV2） ← 等级追加LV1
获得金钱提升+150%（提升等级LV3） ← 新追加奖励

↓

通关第4个迷宫

获得分数提升+185%（提升等级LV6） ← 等级追加LV1
获得高等级装备几率提升+30%（提升等级LV3） ← 等级追加LV1
获得金钱提升+160%（提升等级LV4） ← 等级追加LV1
战利品效果提升+10%（提升等级LV1） ← 新追加奖励

奖励提升等级详细

提升等级	提升等级抽选几率（%）	获得分数提升（%）	获得金钱提升（%）	获得高等级装备几率提升（%）	战利品效果提升（%）
1	70	100	100	10	10
2	0	130	130	20	15
3	20	150	150	30	20
4	0	165	165	40	25
5	10	175	175	50	30
6	0	185	185	60	35
7	0	190	190	70	40
8	0	195	195	80	45
9	0	200	200	90	50

营地料理

营地料理模式在“幽灵船の入江”、“古代神殿の遗迹”、“旧王都の废墟”这三个迷宫（以及“混沌の迷宫”）过后选择进行连战就会出现。料理可以提升玩家挑战下一个迷宫过程中的最大HP值，攻防能力值以及分数获得倍率，另外还可以大幅提升总得分。而且当达成特殊条件后（击倒特定BOSS），就能用分值更高、能力提升更高的珍稀食材替换掉普通食材，让料理效果大幅增加。

料理的基本过程是：1.点击地上散落的食材，然后再点击上方的煎锅或煮锅，将其放入进行烹饪。2.点击正在烹饪的料理器具会出现左右两个图标。左侧图标代表搅拌，能够缩短食材的烹饪时间。右侧图标代表直接起锅。烹饪的过程中还可以点击右下角的各种佐料来提升该食材效果。3.点击料理器具或烹饪时间到后料理器具右侧出现的图标，然后点击画面下方的容器，将料理乘至容器中。4.连续点击该容器进食，增加各项能力和分值。



本作中共有35种食材，放入煎锅和煮锅（外侧两种是煎锅、内侧两种是煮锅）后制成的料理各自不同，获得的能力值加成也有所区别。详细的能力值增加表将收录于后文的“附录”部分，欢迎查阅。

战斗部分

①角色当前HP。HP为0后角色死亡，LP−1。
②角色当前LP。数字为角色死亡后能够自动复活的次数。
③当前选择道具栏。用方向键（默认）←/→可以进行切换，输入↓使用或装备。
④当前所持食物数量。
⑤当前冒险总得分。在冒险结束时，得分会按照比例转化为经验值。
⑥精灵、男巫或女巫的特殊标记，代表持有箭矢与残余MP值。
⑦盗贼罗尼。负责解锁宝箱和开门的盗贼。他打开的宝箱和门越多，等级就越高，解除宝箱陷阱成功率也就越高，开门速度也越快。满级为LV50。
⑧妖精蒂奇。负责在迷宫中指引宝箱和前进的道路。故事流程中也会在城镇中指引下一个目的地。

异常状态

本作的异常状态共设计有六种，并且效果均极为强大。擅长施加异常状态的话，可以让不少地方的难度骤降。当然敌方的攻击也同样会造成异常状态，需要小心提防。

炎上：单位按HP最大值受到持续比例伤害，由炎属性攻击引发。

冻结：短时间内强制停止单位所有行动，由冰属性攻击引发。该状态下快速拨动左摇杆可以加快回复速度。

スタン：麻痹气绝状态。短时间内强制停止单位所有行动，由雷属性攻击引发。该状态下快速拨动左摇杆可以加快回复速度。

石化：长时间内强制停止单位所有行动。该状态下快速拨动左摇杆可以加快回复速度。

毒：单位按HP最大值受到持续比例伤害，且所有行动速度降低。由毒属性攻击引发。

青蛙：单位被变为青蛙，能以一定速度跳跃移动，但无法做出任何攻击。持续时间极长。

宝箱系统

在场景中看见宝箱后，点击宝箱，罗尼就会前去开锁。宝箱与装备一样拥有等级设定（S～E），每个迷宫场景中的宝箱等级都是固定的。打开宝箱以后必定会获得一件装备，但装备的等级并不一定与宝箱等级相同，而是有可能上下浮动。举例来说，A等级的宝箱打开后，有高几率获得A等级的装备，但也有中几率获得B等级装备，低几率获得S等级装备；B等级的宝箱打开后，有高几率获得B等级的装备，但也有中几率获得C等级装备，低几率获得A等级装备，以及极低几率获得S等级装备。以此类推。S等级宝箱不会出现A等级以下的装备，而C等级以下宝箱就不会出现S等级的装备。

宝箱打开后除了装备以外，还有几率获得钱币袋（加分道具）、食物、暂时装备和金钱，最多达6个种类。除去贩卖装备和完成委托外，冒险中的金钱收入全赖于此，因此一定不要轻易放过宝箱，特别是高等级的宝箱。



暂时装备

在迷宫中经常可以捡到一些不同于职业装备武器的装备型道具，这些道具统称为“暂时装备”。暂时装备种类繁多，其中不乏松明（火把）这类对特殊敌人有奇效的武器。攻击类暂时装备都有使用次数限制，次数消耗完后将强制丢弃（松明次数消耗完后虽然不会丢弃，但威力超大幅度下降）。攻击指令大都为□/○，近战武器可以输入→+□/○延长攻击距离。另外NPC同伴也会拾取暂时装备，想要其放下的话，直接点击他的身体即可。以下给出所有暂时装备的详细资料。



名称	使用次数	效果	备注
クロスボウ（十字弓）	10	发射一根箭矢	↑+□/○可向斜上方发射
ダガ－（匕首）	10	挥动造成物理伤害	精灵可以直接装备。→+△向前方投掷，↑+△向斜上方投掷
アルバレスト（强弩）	5	发射一根带有贯通属性的箭矢	↑+□/○可向斜上方发射
クレインクイン（散射弓）	7	同时发射三根散射的毒属性箭矢	↑+□/○可向斜上方发射
火炎放射器	10	放出火炎造成魔法伤害	↑+□/○可向斜上方发射
爆弹	1	丢出一定时间后爆炸，对物质系有特效	→+△向前方投掷，↑+△向斜上方投掷
石像の头	1	挥动造成高威力物理伤害	–
石像の左腕	5	挥动造成物理伤害	–
石像の右腕	5	挥动造成物理伤害	–
石像の脚	5	挥动造成物理伤害	–
大炮の弹	1	放入大炮中可以进行炮击	装弹后需要用松明点火
バリスタ（弩炮）	5	可发射高威力贯通属性弩炮的移动炮台	长按□+↑/↓可调整发射角度
键	–	可以打开“魔法使いの塔”中史莱姆陷阱的房间门	–
サイクロプスの键	–	“ウォレスの地下迷宫”B路线BOSS战中关闭独眼巨人牢门的钥匙	对地面的锁孔攻击
魔法のランプ（神灯）	3	可召唤出灯神发动各种魔法	使用次数耗尽后自动掉落，但不会消失，可反复使用
大盾	–	防御来自前方的任何攻击	守护范围为持有者身后绿色光圈范围，移动速度降低
松明	–	挥动造成炎属性魔法伤害	大都用来点火或击退幽灵和史莱姆

食物



破坏迷宫中的木箱，击倒特定敌人，又或是女巫的技能“フ－ド クリエイション”都能让场上出现食物。角色接触食物后即可拾取，拾取的食物量表示在角色头像的左下角，最大数量为5（显示为MAX）。在持有食物的情况下，不做任何操作，角色就会开始进食回复HP。通过进食能够让现有HP提升至最大HP的150%，此时将停止进食。当没有敌人的时候，应当尽量多多进食来提升自己的HP值。食物也分很多种类，其回复的HP量也有所区别，基本规则是肉类＞蔬菜＞水果。

隐藏得分点

在冒险中观察背景，会发现有的地方闪出白色的光芒。此时点击这个光芒，就会掉落出加分道具，这里就是隐藏得分点。点击隐藏得分点并不需要在其闪亮的期间内，只要闪亮过的地方，之后再去点也没问题。掉落的加分道具分值随机，偶尔还会有一口气掉落大量加分道具的情况，因此只要不是急着赶路，不妨都去点一下吧。

LP相关

前文已经说过，LP数值为角色HP耗尽后，能够重新复活的次数。当角色复活时，异常状态与强化状态均会全部解除，男巫女巫的MP与精灵的所持箭矢量也会回复至最大值。

当LP耗尽后，角色的头像旁会出现倒计时与复活所需金额。在倒计时减为0之前，按下○键，就可以支付金钱复活，此时LP数值显示为1（即两条命）。如果在一次冒险中多次将LP全部消耗尽，那么每次复活所需支付的金额均会成倍增长。因此如果实在没有过关的希望，不妨直接撤退，犯不着一直花钱死磕。另外当NPC同伴在冒险中LP耗尽时，点击其头像就能支付金钱使其复活。但如果在限时内不将其复活，他就会彻底死亡，以后在酒馆中也看不到他了，又得在迷宫中重新找到他的骨堆才行。

当然游戏中也有让LP增加的方法。其一是冒险出发前到寺院去祈祷；其二是发动符文魔法“TPI”；其三则是将冒险得分数提升到一定值以上。后两者都是在冒险中发生的**エクステンド**效果，角色头上会冒出“Extend”的字样，LP数值+1，也就是我们常说的“1UP”。**エクステンド**在一次冒险中可以复数发生，将LP数值提升到上限都没什么问题。

迷宫详细资料

本作的重点主要在于对迷宫的探索和攻略。主线剧情的推进方式可以概括为“进入各种城镇设施”→“进入特定迷宫冒险”→“回到城镇发展剧情”→“全迷宫A路线通关，开启B路线”→“全迷宫B路线通关集齐护石”→“击败最终BOSS”→“普通难度通关，开启高难难度”→“高难难度下，全迷宫B路线通关集齐护石”→“高难难度下，击败最终BOSS”→“高难难度通关，开启地狱难度”→“地狱难度下，全迷宫B路线通关集齐护石”→“地狱难度下，击败最终BOSS”。平时在城镇中只要看着字幕的提示，跟着妖精蒂奇行动即可。剧情中的选项看似是二择，实际上只有一项能够发展剧情，所以可以无视。因此剧情流程就此略过，直接进入迷宫的详细分析部分。

※地图上宝箱上的字母代表宝箱的等级。房间编号中S代表共通路线，A代表A路线，B代表B路线。

古代神殿の遺迹



A路线要点

①在1-A4区域，地面会出现大量的利刃陷阱。仔细观察可以看到地面有黑色小孔，注意不要在该处过久停留。利刃陷阱发动中也可以使用回避穿过。注意发生战斗的情况下，要克制使用大范围移动的招式。

②在1-A5区域，点击调查上方的壁画，然后不断攻击壁画就可以打破墙壁，出现通向隐藏房间1-A6的通道。回收里面的宝箱后即可原路返回。

A路线BOSS

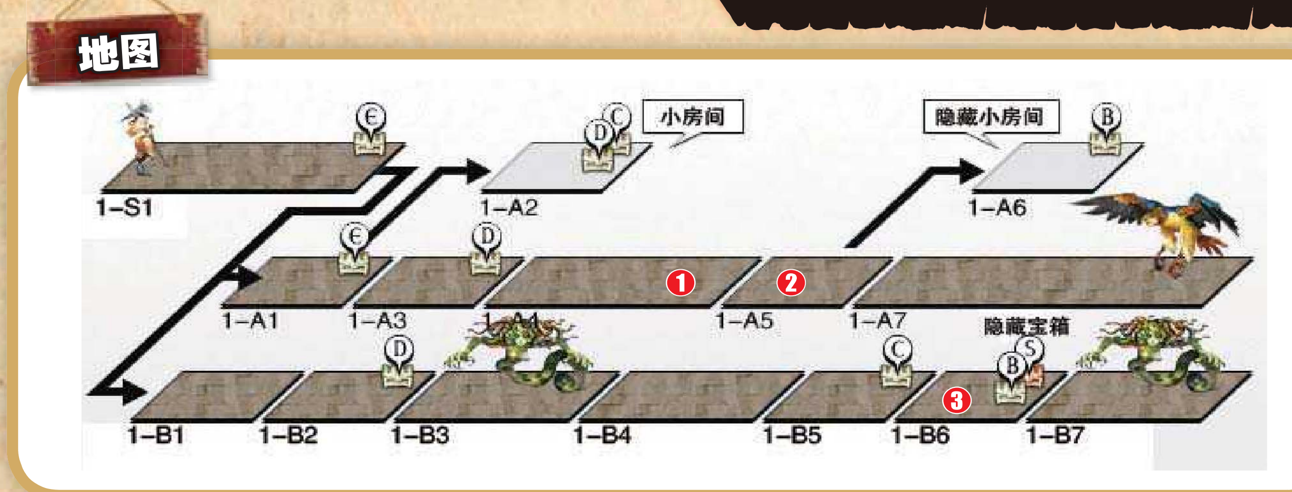


种族	魔物	弱点	雷	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/石化/青蛙/抓投/即死无效				

比较容易对付的BOSS。位于低空位置时，远距离会射出羽毛攻击，可以将羽毛反击回去造成伤害。靠近以后会使用爪攻击，不过对背后没有判定，可以用回避绕到背后进行输出。位于高空位置时，会使用向前方的突击和抓取攻击，被抓取攻击命中后，赶快反复拨动左摇杆（或者控制方向的方向键），可以挣脱，不至于受到大伤害。当它位于高空位置时，站在它的正下方比较安全。除了对空能力优秀的职业外，不用勉强对高空发起攻击。

在高难度下，哈比鸟会追加对前方的龙卷魔法攻击，看到它在大力扇动翅膀时，就要立刻回避到其身后去。另外当其体力残余不多时，会降落至地面进行回复，此时它处于无防备状态，应该趁此机会进行最大输出。

地图



B路线要点

③在1–B6区域中央石碑上会看到背景符文H和F，加上自身手持符文的T，就能发动符文魔法“THF”，让隐藏宝箱出现。这个宝箱等级为S，如果来到这里可千万不要错过。



B路线BOSS



メデューサ（美杜莎）

种族	魔物	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

在1–B3区域会初次早早就遭遇它。如果在这里与它交战并将其击破，就会得到击破的高分评价，并且获得护石。如果无视它一直向右前进，就会进入之后的逃亡路线。虽然在1–B6区域能够获得S等级的隐藏宝箱，而且也能在1–B7区域再次与它交战，但该情况下美杜莎在体力剩余不多时会强制脱离，玩家绝对无法打倒它，不仅得分大减，连护石也无法获得，因此需要慎重选择。

等级在B路线的所有BOSS中是最低的，但若是不考虑等级压制，实际上是很难对付的。美杜莎的躯体虽然看起来庞大，但实际可供攻击的部分只有头部。当它的眼睛闪出黄光时，约2秒之后就会使出石化光线或是镭射攻击。石化光线发动时，角色必须背对它的眼睛才能躲过，否则将被强制石化不说，还会遭到不小的伤害。而镭射光线则是双眼向地面射出的镭射光，一瞬之后镭射光划过之处会产生火柱，需要玩家立刻进行躲避。因此看到美杜莎眼睛放出黄光时，要立刻背对它的双眼，掐准时间起跳，同时判断来的到底是哪招。如果是镭射光，那么在空中确认光线的轨迹后，要立刻往安全区域进行回避。另外当它的眼睛闪出紫色光芒时，会使用追踪型的大量魔法弹，非常难以回避，建议进行防御或者用攻击将其打消。除了光线类攻击外，当它抬起手时，还会使用抓攻击和抓取攻击。由于美杜莎的身体本来就一直在摆动，因此这两种攻击的起手在混乱中不太容易判断，回避起来也比较困难。记得被抓取攻击命中后，赶快挣扎可以降低不少伤害。

在高难度下，美杜莎的头发会变成毒蛇在地面干扰玩家。特别是经常瞄准角色空中攻击后落地的瞬间，缠住角色使其无法行动，然后美杜莎就会乘势发动攻击，例如用爪子抓住玩家，眼睛又同时射出各种光线……其实美杜莎的难缠之处，就在于眼睛攻击、爪子攻击和地面毒蛇的攻击全都是相互独立的，玩家很难做到面面俱到地回避，而一旦吃了其中一招，就很有可能承受极大的追击伤害。只能说打的时候一定要谨慎为上。幸好它的等级不高，觉得难以对付，练练级就好了。

ウォレスの地下迷宫

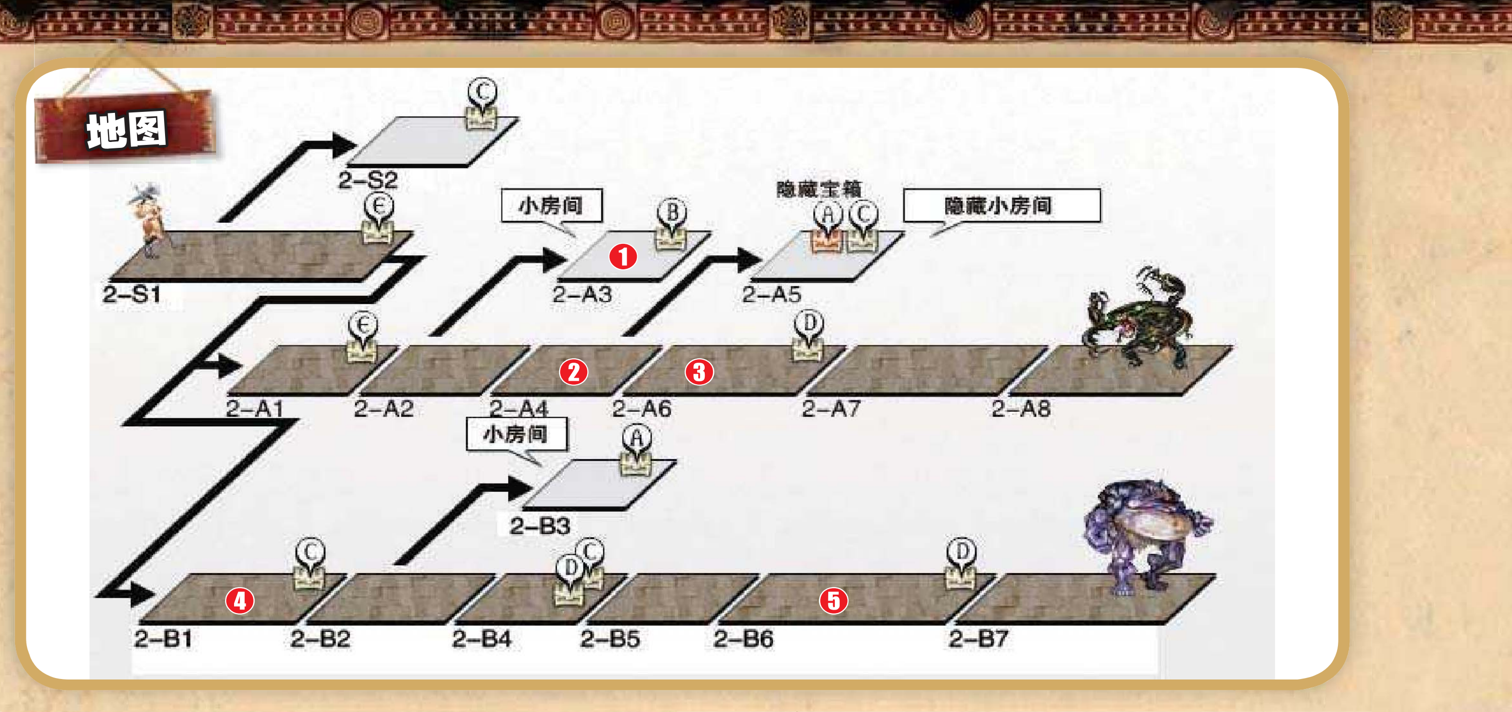


A路线要点

①在2–A3区域，可以看到房间地板上有8种颜色的机关。按照红→黄→蓝→紫的顺序踩下其中4个机关，就能打开上方铁栅栏回收宝箱。如果不小心踩错机关，可以踩中央的无色圆形机关复位。

②在2–A4区域，可以看到巨大的蘑菇拦住中央的隐藏房间的门。该蘑菇只有用炎属性攻击才能破坏，如果队伍中没有能进行炎属性攻击的队员，可以用中央隐藏房间门口右侧挂着的松明进行攻击。但是注意松明的使用次数为10，千万不要为消灭杂兵而消耗过量次数，从而导致攻击力大减，无法烧毁蘑菇。烧毁蘑菇后进入2–A5隐藏房间，输入“THF”的符文即可获得A级隐藏宝箱。

③进入2–A6区域的前半段，立刻会看到画面上方有巨大的蜂巢。如果不破坏蜂巢，蜜蜂将会不断刷新出来。这里无视已经出现的蜜蜂，要以破坏蜂巢为第一目标。



A路线BOSS



种族	自然	弱点	炎	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/石化/青蛙/抓投/即死无效				

A路线BOSS战场景内出现的敌人全部弱炎属性，建议挑战前准备炎属性的输出方式。当然就算没有炎属性，这个BOSS也不难对付。它的招式主要分为高跳下压，小跳下压，近距离铁钳攻击和突进撞击，但是发动前都有准备动作，而且越是大招准备时间越长，攻击判定又直来直往，因此非常容易回避。对付这个BOSS需要注意的，反而是由杂兵ワーム（蠕虫，那个红色的虫）变出来的蛹。蛹出现一定时间后，会孵化为另一个BOSS甲虫。BOSS的体力槽会得到相应增加，同时玩家还要面对复数的BOSS，难度立刻陡增。因此看到蛹出现后，应该立即中断对BOSS的攻击，集中火力先消灭蛹。如果不慎让其孵化，那么应该先集中攻击刚刚孵化出来的甲虫，它的体力比原本的BOSS要少，歼灭起来相对容易一些。

高难度下，同屏出现的蛹会变多，收拾起来要稍稍麻烦一些。不过蛹的出现是有上限的，坚持到最后的话就不会再刷新，此时再来慢慢料理BOSS也无妨。

B路线要点

④进入2-B1区域后，画面一片黑暗。这里会出现大量的骷髅兵和幽灵。骷髅兵因为黑暗的关系难以辨认，而幽灵更是需要炎属性攻击才能消灭，对于第一次来到此处的玩家来说难度不小。在进入B路线前的共通路线两个区域都能拾得松明，建议带进来优先消灭幽灵，再与骷髅兵纠缠。如果忘记带过来，那么在开场位置贴着通道上方攻击，就能打掉挂在墙上的松明。

⑤2-B6区域会出现下压尖刺的机关。看到尖刺发生抖动时就要立刻避开。另外这里会出现远距离用十字弓进行狙击的骷髅兵，将其打DOWN后就能将十字弓抢过来使用，不妨优先解决。

B路线BOSS

サイクロプス（独眼巨人）

种族	人型	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/石化/青蛙/抓投/即死无效				

进入BOSS战区域时，可以看到地上有一把金色的“サイクロプスの键”。玩家此时应该将其装备起来继续前进。当BOSS独眼巨人登场后，可以看到它们踏过的地面有一个锁孔。装备钥匙的情况下对地面的锁孔攻击，就能开始关闭右侧独眼巨人的牢门。牢门在关闭途中，内部会伸出独眼巨人的手将牢门撑住，画面下方也会出现字幕警告。此时玩家应该立刻将那只手打掉（HP不多），让牢门继续关闭。如果不打掉那只手，又或是不往锁孔插入钥匙的话，牢门处就会源源不断出现BOSS独眼巨人进行增援。增援会陆续出现10多人，强制玩家陷入苦战不说，算上一开始登场的两人，增援出现第四人后，玩家就确定无法获得本关的护石了。所以一定要记得先关上门。

独眼巨人属于典型的高攻击、慢动作的BOSS。主要的攻击方式为原地左右拳击，踏地，高跳和投石。拳击为近距离招式，左右各挥一拳，动作结束后有极大硬直可供攻击。踏地的准备动作极大，攻击距离本身不算大，但会对前方形成冲击波，需要玩家起跳或Y轴移动回避。高跳看着影子就很好回避了，不多说。投石攻击是独眼巨人双手过头举着石块砸向玩家，被命中的话必然进入麻痹气绝状态。但是当它举着石头的时候，玩家全力进行输出，就能让它吃痛松手，石头砸中自己，陷入麻痹气绝状态。玩家又可以多输出一阵了。

在高难度下，当BOSS体力被削减50%后，会进入愤怒状态。身上出现红色光辉，所有招式提升攻击力，而且原地左右拳击会高几率进行连发。由于这招同样在结束后会出现大硬直，因此建议近战角色看到这招后耐心等等，确定其攻击结束后再切入。

忘れられた圣域



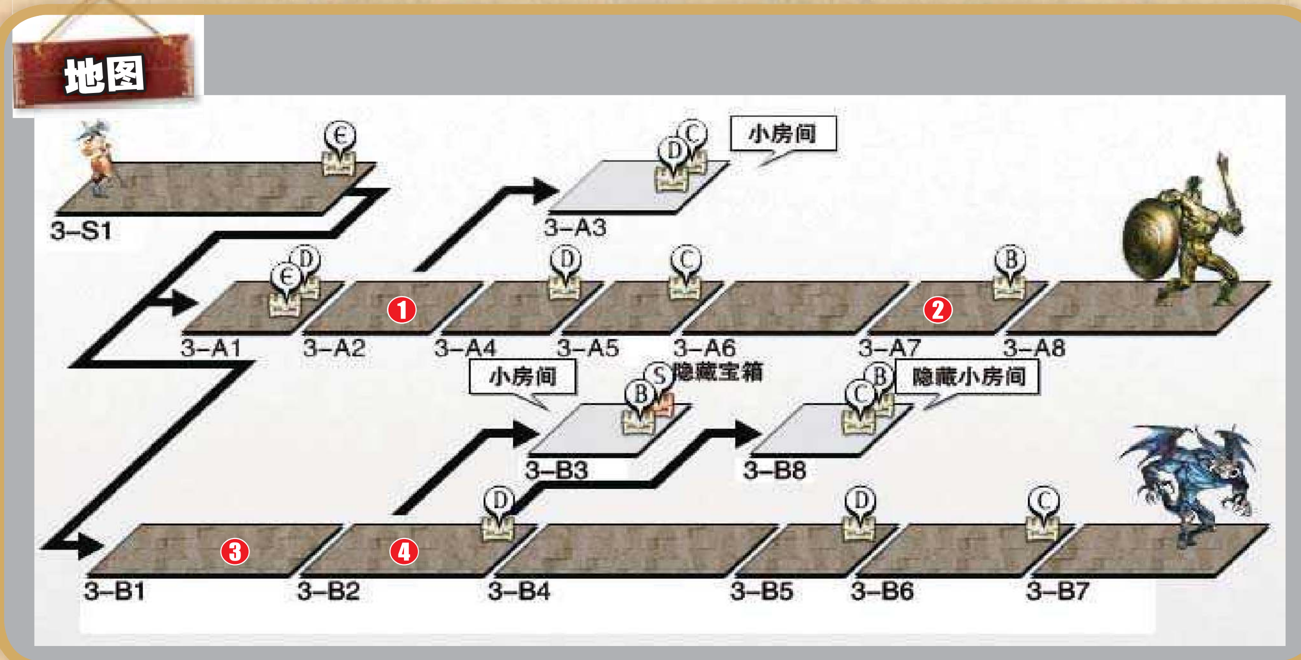
A路线要点

①在3-A2区域会出现火柱机关。地面的喷射口会喷出极高的火柱，想用跳跃越过是极为困难的。不过火柱的判定范围不如利刃陷阱，因此可以用回避轻易穿过。

②在3-A7区域会看到中央下沉的地段出现恶魔祭坛。如果不打掉这个祭坛，它将不断召唤出恶魔。祭坛的HP不少，打掉要费一番功夫，不过仍然应该是玩家的第一目标，要尽快将其消灭。



地图



A路线BOSS



种族	物质	弱点	炎	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

石巨人格雷姆的攻击方式很单调，就只有挥剑一招。但是它的攻防能力均是全游戏最高级别，不但玩家的攻击几乎不能伤它分毫，中它一剑的话十有八九都是秒杀。因此想高效率击倒这个BOSS需要用到特殊的攻略法。首先进入BOSS场景后，会看到一尊不动的格雷姆。点击旁边的背景符文，输入手持符文S，组成“LFS”，就能让这尊格雷姆启动。我方格雷姆会自动缓缓前进，到达敌方格雷姆处进行对战，它的攻击能对BOSS造成极大的伤害。但是路途上会出现大量恶魔、地狱犬和手持爆弹的哥布林，对我方格雷姆发动攻击。玩家的主要任务就是清理这些杂兵，尽量让格雷姆以较多的体力与敌方BOSS交战，这样就能提高胜率。如果我方格雷姆被破坏，那么敌方BOSS剩余的体力就需要玩家亲自去削减了。使用哥布林掉落的爆弹，或是在格雷姆脚下徘徊引诱哥布林丢爆弹，都能对BOSS造成有效率的输出。

高难度下出现的杂兵能力自然会增强，而我方格雷姆的体力会减少，因此护卫起来难度更大，需要玩家更有效率地清理杂兵。

B路线要点

③B路线的第一个区域3–B1，地面会不断崩塌，掉下去后会遭到大伤害。这个区域也不会出现宝箱，因此就不要恋战，直接用最快速度前进吧。

④3–B2区域的中央和后半段各有两个小房间。在中央调查上方石门处的背景符文K，利用手持符文组合出“TSK”，就能打开通向房间3–B3的通路。接着在3–B3调查右侧的背景符文I，利用手持符文组合出“DIE”，左侧就会出现隐藏宝箱。后半段下面会有一个巨大的隐藏魔法阵，踩上去后会被强制传送至魔界3–B4。因此先不要走下方，直接从上方绕到右侧会看见一作邪神像。点击调查后再对其进行攻击，破坏后会出现通向隐藏房间3–8B的通路，回收里面的宝箱。

B路线BOSS



种族	魔物	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

比较难对付的BOSS之一，随着体力消耗，攻击方式会越来越丰富。开始阶段主要使用跳跃攻击，从影子的移动可以轻易判断并回避。接下来会使用爪攻击和抓取撕咬，被爪攻击命中会陷入毒状态，而被抓取撕咬命中则会受到大伤害。不过好在这两招对空中都几乎没判定，近战职业注意多使用空中攻击就能一定程度上保证安全。体力再次削减一定程度后，会开始使用魔法攻击，让角色周围忽然出现火柱或电击的包围网，火柱会往中央收束，电击包围网消失后其中央会发生落雷，两者都需要玩家看到后赶快回避离开该范围。另外当BOSS脚下出现绿色魔法阵时，也要注意贯通X轴的放电攻击，要立刻切换Y轴或起跳进行回避。

当BOSS的HP被打下50%后，就会开始使用瞬移和全场落雷。瞬移启动时没有先兆，注意不要跟丢就好。但是当BOSS举起手后再瞬移的情况下，要立刻进行回避，因为BOSS会突然出现在玩家的面前，使出抓取撕咬攻击，一个疏忽就会丧命。而BOSS脚下出现绿色魔法阵后，就会发动全场落雷，位置随机。但其实当它发动这个魔法时，自身脚下是绝对安全圈，反而是大家输出的好机会。

在高难度下，BOSS战中大恶魔会召唤恶魔杂兵助阵，地狱难度下甚至会混有黑色恶魔，而且会不断涌出刷新。因此适当清理下难缠的黑色恶魔后，还是将火力集中在BOSS身上。另外地狱难度下大恶魔还会使用追尾的紫色魔法弹，不要慌张，慢慢地回避就好。

本战的难点主要还是高难度下无穷无尽的恶魔杂兵会扰乱玩家的行动，然后不小心被BOSS的瞬移攻击和大范围魔法击中丧命。另外如果攻略时间过长的话，天空会降下白色的光芒，对大恶魔造成极大的伤害。不过如此一来，玩家也就无法获得护石了。因此还是要速战速决。

旧王都の废墟



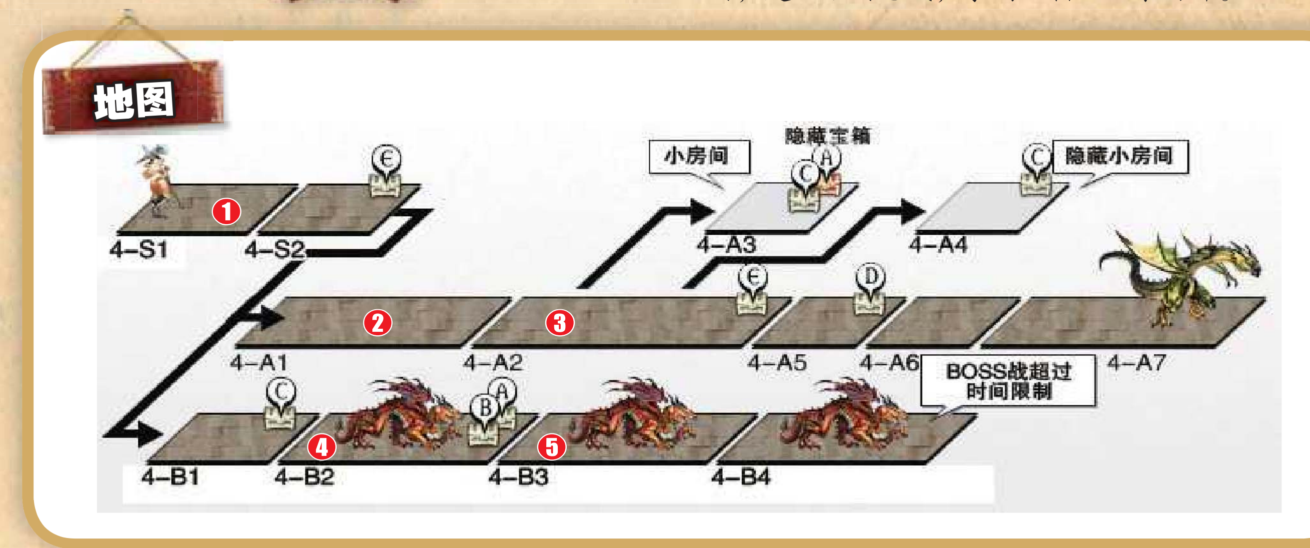
A路线要点

①共通路线的4–S1开场会出现サーベルタイガー（剑齿虎）。将其打成DOWN状态后，按下△键就可以将其作为坐骑搭乘。以这种搭乘状态打倒10个敌人，就能完成任务"魔兽使いの素质"。剑齿虎在跑动中也有攻击力，低难度下适当地四处乱撞就能清场了。

②4–A1区域要击倒キラーフィッシ（食人鱼）才能继续前进。食人鱼虽然体力极少，但在水中游动时不受任何攻击，只能瞄准它冲出水面的瞬间，用对空技来狙击。建议玩家用一些持续时间长的招式等它自己撞上来。

③在4–A2区域后半段剑刃陷阱前，调查上方的墙壁，会出现提示。然后不断攻击墙壁就能打开通向隐藏房间4–A4的通路。4–A4一片黑暗，如果没有松明，建议不要恋战，拿到宝箱后赶紧离开。

地图



A路线BOSS



ワイバーン（翼龙）

种族	龙族	弱点	冰	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/石化/青蛙/抓投/即死无效				

算是比较好对付的BOSS。初期使用的是火炎弹喷射和前咬攻击，特别是火炎弹落地后会引发溅射，范围比较大。不过这两招都对身后没有判定，因此攻略这个BOSS的要点就是在它的身后进行攻击。来到BOSS身后之后，就要注意观察它的眼睛。当它的眼睛闪烁红光时，就会使用尾巴的旋转攻击与砸地攻击，此时就要立刻起跳或采取回避。

当BOSS飞在空中时，也有向前方俯冲的攻击，同样躲在背后就比较安全了。当BOSS体力被打下一半后，就会召唤雌翼龙出现。雌翼龙的攻击方式与翼龙类似，但是吃炎上和毒的异常状态，体力也不多，建议尽快将其击破，再专心对付BOSS。

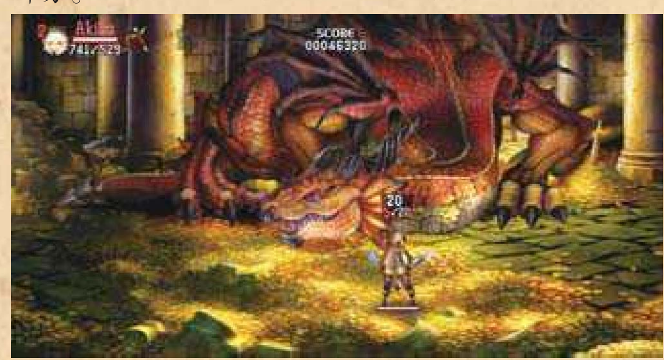
但在高难度下，翼龙会追加一招上升攻击，这招对身后也有攻击判定，且会造成大伤害。出招的准备动作是眼睛闪红光并且轻轻跳一下，看到这个动作就要立刻拉开距离，免得受到大伤害。另外在体力不足三成时，会跟独眼巨人一样进入愤怒状态，攻击力提升，而此时大概增援的雌翼龙也会出现。注意最后时刻不要功亏一篑。



B路线要点

④进入4-B2区域时，会看到正在沉睡的BOSS红龙。只要不攻击它，它就不会醒来。区域的右侧有两个宝箱和通向4-B3区域的门，建议先指示罗尼开门，然后在背对宝箱的情况下指示罗尼打开宝箱，因为宝箱中有时候会出现石化光线陷阱，会直接叫醒红龙。准备万全之后就可以打醒红龙，与其展开战斗。但是在这个区域与红龙战斗是十分不利的，因此通常难度下可以考虑立刻撤退至后面的4-B3区域。

⑤4-B3区域可以分为4个阶段，每隔一段时间就会强制前进1个阶段。玩家要在限定时间内击败红龙，否则将无法获得护石。详细的战术参考下文BOSS攻略部分。



B路线BOSS



レッドドラゴン（红龙）

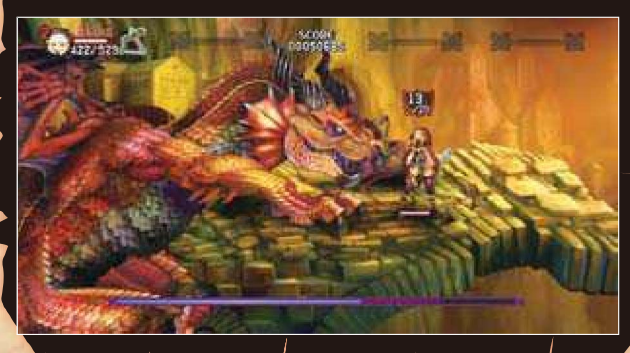
种族	龙族	弱点	冰	耐性	炎
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

常规迷宫内最强的BOSS，等级极高不说，所有的攻击都是大判定大伤害，建议准备一套对龙族特效的装备，或是抗炎属性强的装备再来挑战。

4-B2区域中会第一次与BOSS相遇。通常难度下可以立即撤退至4-B3区域，来保证安全效率地攻击。但若是高难度下BOSS体力大幅提升，就会有无法彻底击败它的危险性，因此虽说非常不利，但仍然应该坚持留在这里，削减它一定体力后再行撤离。该区域下BOSS有4种攻击方式，分别是火炎龙息、跳跃震地、撕咬攻击和爪攻击。火炎龙息的威力不算太大，虽然是横扫屏幕，但可以用二段跳+回避来完美躲避。不过龙息过后地面会随机几处发生燃烧，很可能就在你的脚下，这也是属于没办法的事。接下来看看跳跃震地，震地后会引发落石，落石的掉落地点始终在玩家的头上，而且一掉就是三、四块，躲避震地后经常被落石砸中。震地的伤害远高于落石伤害，因此还是应该起跳避开震地，然后再进行回避听天命。龙息后的地面燃烧和震地后的落石基本就是玩家在这个区域越打体力越少的罪魁祸首。撕咬攻击在靠近BOSS头部时会发动，被咬住的话可以赶紧挣扎，否则被咬下去就是大伤害。不过撕咬攻击的准备动作比较明显，红龙的头部会明显地摆动，看准了也是比较容易回避的。习惯了之后反而可以故意站到其嘴边去引诱它出这招，来减少跳跃攻击和爪攻击的频率。最后最难缠的招式就是爪攻击了，发动速度快，威力极大，又没有什么准备动作，被击中的人直接被拍飞到版边反弹。BOSS战中被这招秒杀简直是家常便饭，因此平时一定要留心不要接近其爪子部位。

削减足够的体力后，看准机会就可以进入4-B3区域了。这个区域为横向强制卷轴场景，红龙出现在左侧，受攻击判定区只有其空中的头部。招式也大幅度发生变化。会向前喷射火炎弹，比较容易回避。会踏地攻击并引发冲击波，也只要起跳就好。靠近攻击它的头部时，要小心它的撕咬攻击，会造成大伤害，而且不能防御。最后当出现字幕的提示后，红龙会进入喷火准备，此时要赶紧捡起地面的暂时装备“大盾”，防住它的超长时间龙息火炎。如果防御不成功，或是队伍其他成员脱离了大盾的保护范围，就会受到长时间的持续大伤害，基本必死无疑。龙息火炎过后，场景就会强制移动1个阶段。在该场景的4个阶段内将其消灭，就能获得护石了。相反如果没能将其消灭，拖入了最后的4-B4区域，就会变成逃亡战。最后红龙将被卡在断裂的石桥处，对其造成一定伤害后会强制掉落，关卡结束，无法获得护石。

高难度下红龙的体力和攻防大幅提升，但攻击方式不会产生变化。4-B3区域中第3阶段和第4阶段出现的弩炮在通常难度下有着高伤害，但在高难度下输出能力大幅下降，已经不值得依靠。特别是地狱难度下，想要在该区域成功歼灭BOSS，前面的财宝房间可少不了费一番心思了。







A路线要点

①共通路线的5-S2房间，打下上方挂在墙上的大盾，然后用其抵挡魔法师放出的绿色魔法攻击3次，右侧就会打开通向隐藏房间5-S5的通路。隐藏房间内启动符文魔法“THF”，可以获得一个等级B的隐藏宝箱。不过要注意NPC同伴很可能会在魔法师放出魔法前将其消灭，所以带NPC的情况下想进入隐藏房间有一定的难度。

②5-A1区域点击调查有箭头提示的书架2次，会掉落两本书，然后攻击书架，就能打开通向隐藏房间5-A2的通路。里面有宝箱可以回收。注意如果掉落两本书以上，就无法打开通路了。

③5-A5区域走到尽头后，启动符文魔法“SFC”可以唤出魔法飞毯，进入5-A6的逃亡区域。这里要控制魔法飞毯躲避岩浆的喷射。在飞毯的上下边缘输入方向可以控制其上下移动。仔细观察后面追逐的岩浆，当浪头下方前端出现小小的波动时，代表岩浆浪头会在此出现扫过，要赶快进行Y轴的移动。另外一种飞出来的岩浆手攻击有一定追尾能力，但相比难以察觉的浪头攻击，还是比较容易回避的。成功逃到最后的话，会进入设置有A等级宝箱的5-A8区域。失败的话则直接进入BOSS区域。

地图

隐藏小房间
C
②
5-A1
5-A2
D
D
A
成功路线
5-S3 5-S4
5-A3 5-A4
5-A8
E
①
③
5-S1 5-S2 隐藏宝箱
5-A5 5-A6
失败路线 5-A7
B
C
A B
④
隐藏小房间
5-S5
5-B2 5-B3
5-B4
5-B5
5-B1
5-B6
5-B7
5-B8

A路线BOSS



ウォーロック（沃洛克）

种族	人型	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

虽然看起来弱不禁风，但实际上不太好对付。所有的攻击都是魔法攻击，魔防低的角色会受到极大的考验。沃洛克的身边会缠绕着红、黄、绿、蓝的四种球体。红色代表炎属性魔法，黄色代表雷属性魔法，绿色代表异常状态魔法，蓝色代表召唤魔法。当他使用某个系统的魔法前，代表该系统的球体就会出现气场包裹。玩家需要仔细观察出现气场的到底是什么颜色的球体，再结合场上的提示来判断招式，进行相应的应对。另外当BOSS的体力减少时，旋转在其周围的球体也会增加，魔法的种类因此也会变得越来越丰富。

炎属性魔法中火炎弹是比较常用的，有水平发射型和空中下落型，可以轻松Y轴回避掉，也可以用持续性强的招式将其打回去。BOSS脚下出现红色魔法阵的时候，就有可能会使用在自己周边生成火墙的魔法，近战角色要么赶紧离开，要么重合在他脚下，进入火墙的中心进行输出。如果在咏唱时地面出现一个魔法阵提示，那么就要赶紧离开该处，否则会被卷入大爆炸。最后沃洛克最强的攻击也属于炎属性魔法，当地面出现左中右三个魔法阵提示，且字幕也出现提示时，就要赶紧离开该范围。这三个区域将在咏唱完毕后，以随机的顺序发生陨石大爆炸，威力属于即死级。

雷属性魔法的雷光弹比火炎弹难回避一些，但威力不算高。体力残余不多时发动的雷光弹乱射虽然范围极大，但同样威力不高，注意不要离BOSS太近以免连续受创。另外还有一种攻击是让雷光在地面徘徊3次，看到后二段跳+回避就能完美避过。

异常状态魔法在普通难度下只有毒魔法，但在高难度下会追加石化魔法，发动前BOSS脚下会出现绿色魔法阵，看到后就像对应美杜莎的石化光线一样，赶快背对他就能避免伤害。召唤魔法发动后，BOSS会召唤出骷髅兵，高难度下追加精英骷髅兵，而地狱难度下还会追加阻止玩家行动的僵尸。推荐优先清理这些杂兵，免得被其干扰。顺便一提，BOSS的最大陨石攻击能够帮助玩家将场上的杂兵一扫而空。

B路线要点

④5–B2与A路线同样需要以符文魔法“SFC”唤出魔法飞毯，进入5–B3的强制卷轴区域。这里会出现大量的恶魔，由于飞毯上无处可躲，因此玩家要尽快将其清理掉。推荐多用DOWN值高的吹飞攻击。另外高难度下会出现黑恶魔，这是必须优先清理掉的对象，一旦出现一定要集中全部火力收拾，不要吝惜大招。

B路线BOSS

キマイラ（奇美拉）

种族	魔物	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

这场BOSS战也是限时战，从地图上可以看到与其交战的区域共有4层。每经过一定时间，地板就会超过承重力，向下跌落一层。玩家可以击倒它的时间限定在跌落3次，到达5–B8以内。如果跌落第4次，那么就不算正式击破，自然也拿不到护石了。

奇美拉是一种融合型魔兽，身上有狮子、山羊和蛇三个头部，各自司掌不同的攻击方式，不过受创判定只有狮子头，想要减少其体力就应该集中攻击狮子。狮子头负责炎属性攻击，会向自己面朝方向吐出火炎弹，不过其正下方是死角，完全不用害怕。另外它还会使用火炎喷射，威力虽然不高也很容易回避，但会在地面留下燃烧状态，这也是无可奈何的伤害。山羊头会使用冰、雷属性魔法，当其头部出现魔法阵时，场景中的着弹点区域也会显示出来，赶紧离开就好。蛇头会使用毒系远隔攻击，虽然也容易回避，但其毒弹速度缓慢，毒液在场上停留时间长，反而让人感觉难缠。本战建议站在狮子头正下方不断攻击（若是站在狮子头面朝的方向，那么地面攻击也能对其造成伤害），并时刻注意山羊和蛇的攻击位置，进行回避。不过BOSS偶尔也会使用前爪拍击地面。站在狮子头下方的话，很可能会被这个快速且无预兆的攻击命中。另外这个攻击会加速地板的崩塌速度，因此还是要尽量加快攻击的频率，追求速战速决。

奇美拉的攻击模式虽说比较简单，在高难度下攻击模式也不会发生变化，但体力极高，非常耐打。如果没有一定的输出能力，恐怕很难将其击倒。感觉吃力的话，不妨先去提升等级再来挑战。另外山羊头与蛇头虽然不承受伤害，但是对其进行攻击能够让这两个头部陷入气绝麻痹状态，特别是阻止蛇头的攻击，能够有效提升队伍的存活率。

迷いの森

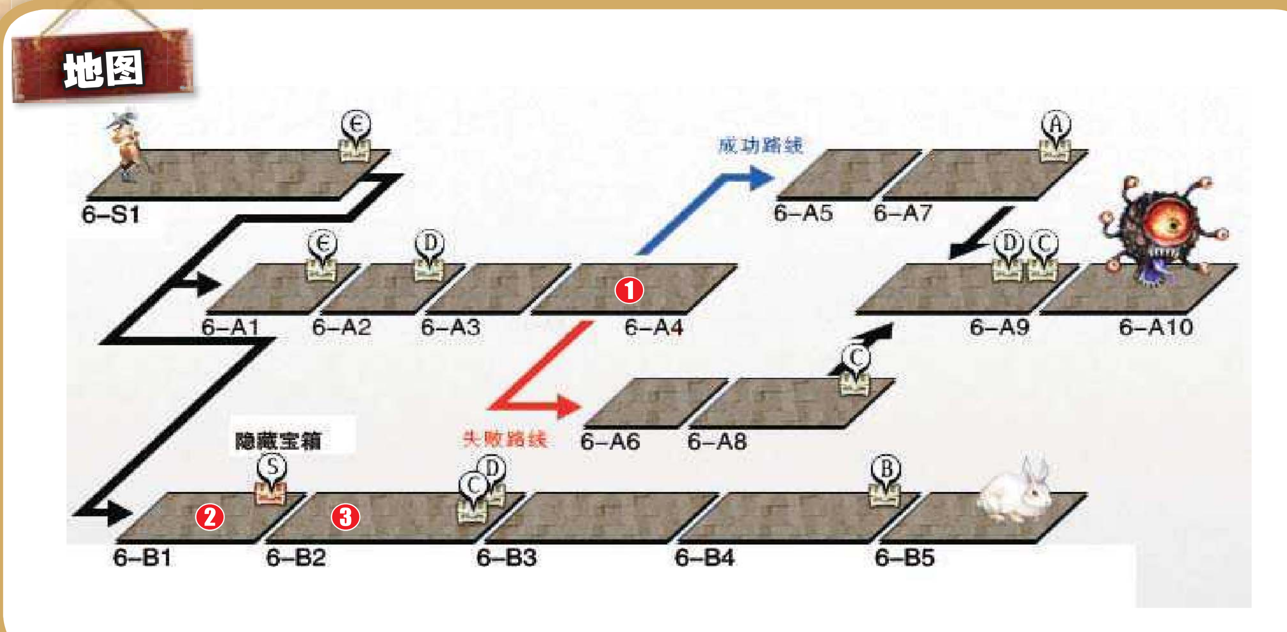


A路线要点

①在6–A3区域会搭乘小船进入6–A4的强制卷轴前进场景。这里要以操纵飞毯的方式操纵小船前进，避开路途上的漩涡和食人鱼对船体的攻击。食人鱼一击就能杀死，但是中途会有蜥蜴人跳上船来干扰玩家，多人组队的话建议分工合作，分别担当蜥蜴人与食人鱼的对手。成功保护船体的情况下可以进入6–A7的紫水晶区域，不仅有A级宝箱可以回收，击碎紫水晶后也能赚得大量的得分。



地图



A路线BOSS



ゲイザー（凝视者）

种族	魔物	弱点	炎/冰/雷	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/石化/青蛙/抓投/即死无效				

物理系职业打起来还算好对付，但对于魔法系职业来说就是天敌。当BOSS处于通常状态时，它的眼睛一直瞪着前方，位于它正面的角色将完全无法使用魔法（包括戒指这类魔法道具也无法使用）。因此男巫和女巫面对它势必会陷入苦战，要么想办法绕到其背后攻击，要么就要等它使用魔法时眼力失效的时机攻击。

作为攻击手段，BOSS的眼睛能够往前方放出射线，并同时进行Y轴移动，因此回避这招比起上下回避，还不如用二段跳来得保险。另外还有一招抛物线放出火炎弹的招式，威胁不算大，而且打不到离自己很近的单位是一大弱点。比较有威胁的魔法是紫色的大量追踪弹，应该先拉开距离，慢慢作圆周运动才能回避掉，当然也可以故意靠近尝试瞬间回避，然后在产生的白光无敌时间内强行将所有追踪弹打消。而当它张大嘴巴时，就会在一定时间之后使用撕咬攻击，造成连续大伤害，这也是大家最应该提防的招式。多试几次后，找到它前冲撕咬的时间点，向前方进行回避能安全躲过。

而这个BOSS还有一个特点，是会发生形态变化。当它全身布满小眼睛，并发生膨胀时，会使出以下两招之一。一是近身放出火墙魔法。这招发生比较快，近战系职业应该始终对其保持警惕，不要扭住不放。二是在周围一定范围内放出巨大的火柱，伤害极高，需要长时间的蓄力，且蓄力过程中一定会不断瞬移追赶正在拉开距离的玩家。不过当其形态变化要放出巨大火柱时，魔法封印的能力会暂时失效，而且在其蓄力期间内只要能够对其造成一定伤害，招式就会被打断，BOSS也会陷入麻痹气绝状态。对于对自身攻击力有信心的职业，以及魔法师来说，这反而是攻击它的最佳机会。

顺带一提，虽然非常少见，但BOSS会使用青蛙化魔法。如果被变成青蛙的话，免不了受到一番折磨……

B路线要点

②选择B路线后进入6–B1区域，在一棵大树的树干处能够发现极不显眼的背景符文H和F，启动后加上手持符文T，发动符文魔法“THF”，能够让一个S级隐藏宝箱出现，千万不要错过。

③6–B2区域有非常大量的战士和剑斗士出现，特别是高难度下尽量不要与其硬拼，可以依靠设置在前半段的弩炮来造成伤害。另外该区域其实只要一直用二段跳和回避前进，就可以无视所有敌人无伤通过。

B路线BOSS

キラーラビット（杀人兔）



种族	自然	弱点	炎	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

这场BOSS战同样也是限时战，在限定时间内不打倒它的话，会出现军队增援的剧情，这样就无法拿到护石了。

普通难度下的杀人兔不难对付。开场只会使用跳跃攻击和撕咬攻击，而且因为体型极小，攻击判定范围也极小，只要仔细回避，攻击的机会有的是。当HP被打下一半后，它会增加两个招式。其一是龙卷攻击，看到前后快速反复跳动的准备动作后，就要立刻拉开距离，此时BOSS会化身为龙卷风追击玩家一段时间，等效果消除后，再从空中落下。其二是一击必杀撕咬，出招之前BOSS的身体会冒出一股青绿色的气场，然后立刻向玩家当前所处位置飞扑过来。被咬到的话，会出现头盖骨破碎的特写，而且受到即死级别的伤害。不过看准时机回避的话，并不算困难。

但是高难度下，杀人兔的攻略难度会大幅提高。跳跃攻击会附带分身效果，其分身也带有攻击判定，等于将攻击范围扩大了许多。落地时会让地面的数种武器飞起一瞬，对玩家造成伤害。龙卷攻击也会将周围的武器卷向空中，在龙卷消失后随机位置落下，大大妨碍了玩家抓落点进行攻击。而招牌技一击必杀撕咬也会连续飞扑三次，必须要集中精神进行回避。因此强烈建议挑战前习得能够连续回避的共通技能“イヴェイド”。而在地狱难度下，一击必杀撕咬也会附带分身效果，被分身碰到同样是即死，更是要万分谨慎地进行回避。

其实高难度下的最大问题，在于半血后杀人兔的行动会变得极其敏捷，光顾着回避都忙不过来，能够输出的机会可以说非常有限。攻击力不过关的话恐怕会无法在限时中将其击倒。打起来感觉困难的话，不妨先去练级。

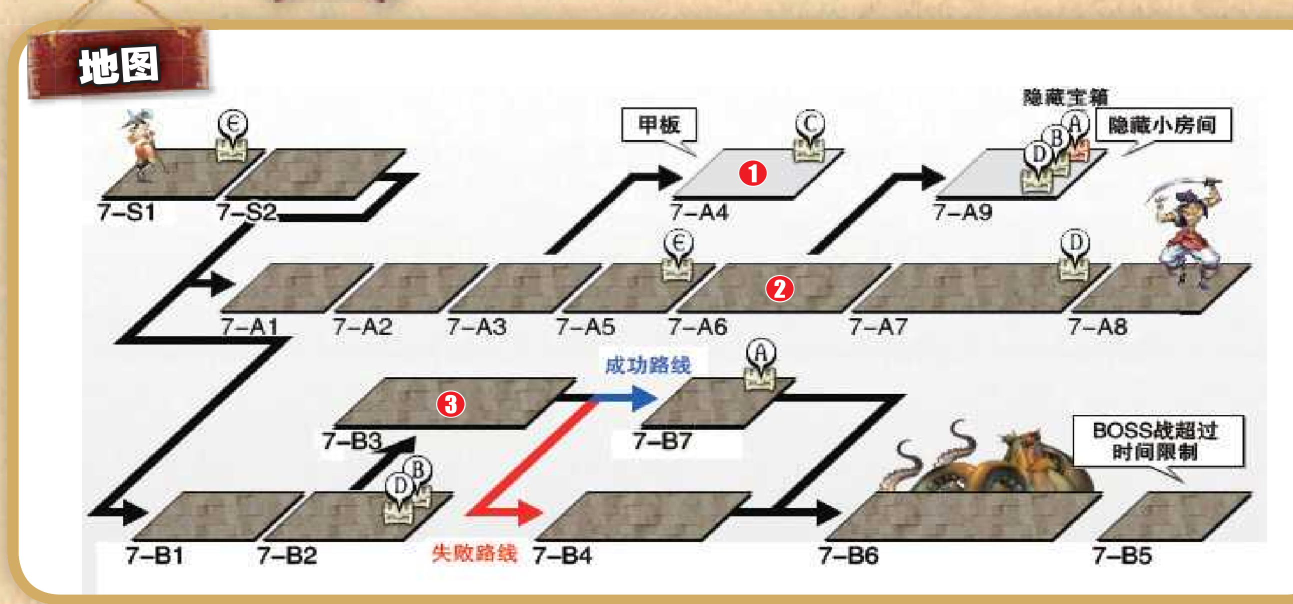
幽灵船の入江



A路线要点

①7－A4区域的甲板上会出现大量的海盗。由于场地非常小，回避起来稍稍有点不便，需要玩家冷静地应对。有大范围攻击的话不要吝啬，也可以利用DOWN值高的招式全部击飞后带入连技进行输出。对范围输出困难的话，不妨多多制造对单体的机会，以便确实地将其各个击破。

②在7－A6区域，调查背景上的隐藏石门上的符文O，结合手持符文凑出“OTS”，即可打开通向隐藏房间7－A9的通路。7－A9中输出符文“THF”，能够获得A级的隐藏宝箱，不要错过。



A路线BOSS

パイレーツ（海盗）

种族	人型	弱点	雷	耐性	－
备注	青蛙无效				

与其说是BOSS战，不如说是在BOSS区域面对一大群海盗杂兵。下方的BOSS体力槽其实是所有海盗的总体力值。一开始海盗同时出现的数量不多，但随着玩家打倒海盗的数量增加，到了后期会同屏出现极多的数量，非常考验玩家职业的范围杀伤能力。另外BOSS战进展一定时间后，会出现一个手持魔法神灯的海盗，会召唤出灯神对我方发起攻击。灯神发动的全部是魔法攻击，范围极大，再加上玩家身处海盗群中，对应起来将会非常棘手。所以一定要时刻留意场上情况，当手持神灯的海盗出现后，一定要第一时间攻击他，阻止其召唤。攻击他能够让神灯掉落，玩家也可以装备后唤出灯神，对敌人发起范围魔法攻击。

在高难难度下，敌人的体力总值上升自不用说，灯神的攻击方式也会加入大量难缠的范围魔法，其中甚至包括全屏石化魔法。如果不小心让敌人召唤出来，看到灯神做出起手动作后，要立刻背身过去才能回避。不幸被石化的话，身处海盗群中必然不得好死。

而在地狱难度下，本战真的会化身为地狱一般的难度。因为海盗杂兵中，竟然会追加堪称游戏中最强杂兵的アサシン（暗杀者）！其动作非常快捷，能够使用魔法，能够瞬移，伤害又极高。当暗杀者在场的时候，玩家可以说会被追逼至根本没空去管其他任何事情，更不要提阻止敌人召唤灯神了。而暗杀者在场时，我方即使拿到神灯，也会在召唤硬直的时间内直接被暗杀者砍到内出血。因此暗杀者登场以后，一定要不惜一切代价先将其击倒，否则之后完全没办法打。

B路线要点

③7-B3区域同样是甲板场景，但却是要在海怪的袭击下保护船只。这里左右架设着四门大炮，而海怪的触手也会从左右两侧对玩家发起攻击。玩家要做的，就是前往甲板上方，从装有大炮爆弹的箱子中取出炮弹，然后安装在大炮里，再用甲板上方中央打落的松明点火来攻击触手。每发炮弹可以固定打掉触手半血，被打掉的触手会消失一段时间，之后进行再生。右侧不时会有触手出现缠住船只的桅杆，对船体造成持续伤害，玩家此时要立刻打掉这根触手，否则不久之后船体就会被破坏。持续保护船体一段时间，直到看到白色雾气后即为成功通过，进入7-B7区域可以回收一个A级宝箱。

B路线BOSS



クラーケン（海怪）

种族	自然	弱点	雷	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

限时BOSS战，海怪会不断破坏洞内的石柱，全部被破坏后将引发大海啸，海怪也会趁机逃脱，当然玩家也就拿不到护石了。

开场时BOSS会伸出几只触手对玩家发动攻击。虽然触手的拍击准备动作大，很容易回避，但若是不击退触手，就无法对本体造成伤害，所以一开始应该先攻击触手。当玩家攻击触手时，海怪本体会放出高空抛物线的毒弹，瞄准玩家当时所处位置落下，并且占据一整个Y轴。如果此时配合触手的拍击，回避时间会有些不好掌握，但是宁愿吃触手的拍击，也不要中毒弹，伤害完全不在一个档次上。击退触手后，终于可以对BOSS的本体造成伤害了，可是此时必定会有两个蜥蜴人前来增援。普通难度下增援的是两个绿色的蜥蜴人，如果不想浪费攻击BOSS的时间，可以无视它们专心输出。BOSS的水枪和毒雾喷射只要往后逃离即可轻松躲过，每隔一段时间发出的海啸攻击只要二段跳就能轻松应对。一定时间之后，触手会再次出现，于是玩家就又要先攻击触手，BOSS战的步骤就是如此不断重复。

高难度下惟一的区别，就是增援的蜥蜴人兵种会逐渐变得高级起来。特别是地狱难度下还会出现红色的龙人，突击和回旋攻击都十分有威胁，万万不能放任不管，哪怕损失攻击BOSS的时间，也要先将其消灭，否则后患无穷。如果是组队战，建议主要输出职业盯着BOSS打，其余职业负责牵制住龙人的行动。

最后注意BOSS战处于水中区域，魔法师系请不要带火魔法出战……

ビルバロン地下要塞



A路线要点

①8-A1区域的上方能够看见一堵有裂缝的墙。捡起附近木箱中的暂时装备“爆弹”，在墙的附近引爆就可以炸出通向隐藏房间8-A2的通路。里面可以回收一个A级宝箱，不要错过。

②8-A7区域能见度极低，而且这里有不少木桶，被破坏后里面装的油会洒在地上。这些油会被哥布林杂兵所带来的松明引燃，让整个区域燃烧起来，给玩家带来不必要的伤害。因此在这里尽量注意不要破坏木桶。

地图

8-S1 8-S2 8-A2 8-A5 8-A6
隐藏小房间 兽人小房间 兽人小房间
8-A1 8-A3 8-A4 8-A7 8-A8 8-A9
隐藏宝箱
小房间 隐藏小房间
8-B2 8-B7
8-B1 8-B3 8-B4 8-B5 8-B6

A路线BOSS



ミノタウロス（牛头怪）

种族	人型	弱点	雷	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

这个BOSS在普通难度下单体出现时，非常容易对付。它的所有攻击威力都很大，但所有攻击都有非常明显的准备动作，非常容易回避。跳跃攻击只要看准影子回避。用斧头砍下发出的冲击波只要往Y轴回避就好。近身的斧头攻击准备动作大，只要回避到其身后就不用担心。突进攻击的准备动作极其明显，也是往Y轴回避就能轻易闪开。当BOSS的体力下到一半时，会进入愤怒状态增加攻击力，但攻击方式不会有任何变化，基本上打得稳重一点的话，根本没有难度。

但是在高难度下，当BOSS使用斧头砍下冲击波的招式和跳跃攻击时，场景中就会出现哥布林杂兵增援。如此一来，混乱之中玩家就有可能遭到BOSS的痛击，攻略难度提升不少。而地狱难度下，增援杂兵中更是存在红色的哥布林队长与哥布林法师。这两种精英兵种相当难缠，红色哥布林队长非常敏捷，蓝色哥布林法师的魔法有极强的干扰性，必须优先解决它们，否则会给BOSS战带来极大的不安要素。

B路线要点

③8-B5区域可以在刻有背景符文K的门前发动符文魔法“TSK”，打开紧闭的门进入隐藏房间8-B7。
④隐藏房间8-B7中，有背景符文H和F，发动符文魔法“THF”，可以找到S级的隐藏宝箱，不要错过。

B路线BOSS

ガーゴイルゲート（石像鬼门）

种族	物质	弱点	–	耐性	炎
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

与格雷姆并列为游戏中仅有的两个物质系BOSS，也同样需要采用特殊的攻略方法。石像鬼门的防御力极高，通常的攻击方式很难撼动其分毫，对其的输出主要来自王国军的大炮。王国军的大炮将在进入BOSS战后的一定时间后运到，在此之前玩家的工作就是不断清理场上的杂兵，尽量对BOSS造成多一点伤害。

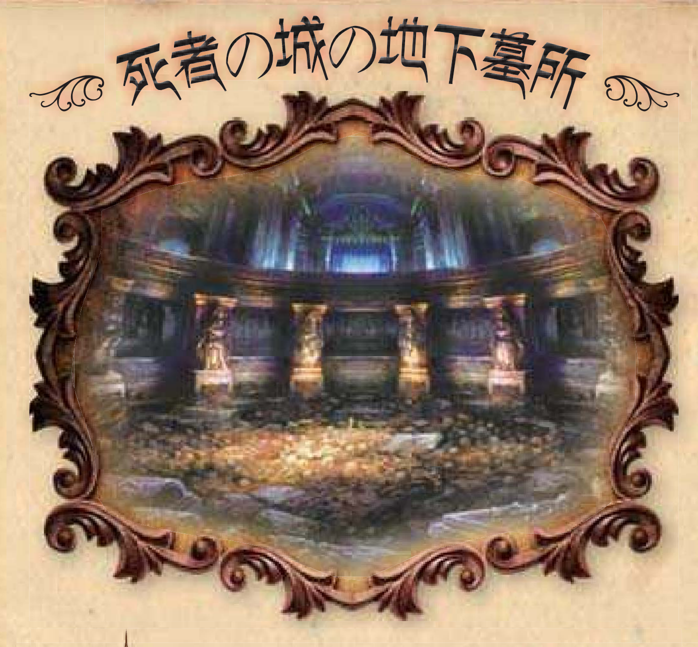
BOSS开门时，会为场上补充哥布林和兽人杂兵，玩家要不断将其击倒，使得王国军的战士能够不断对BOSS进行输出。另外击倒它们可以获得一些爆弹、十字弓类的暂时装备，这些装备对BOSS也有一定的伤害，不妨多多使用。中途杂兵中会出现一个持有松明的哥

布林，一定要优先将其打倒，然后将松明放置在场景左侧顺手的位置。此时场景中应该已经有两颗大炮炮弹，也尽早捡起来运到左侧去。等到王国军的大炮从左侧出现后，立刻为其装弹（捡起大炮炮弹攻击大炮即可），然后再装备松明点火，就能对BOSS造成极大的伤害。普通难度下两发打完，BOSS应该至少也是濒死状态了。之后BOSS会用炮击毁掉我方的大炮，但等待一段时间后，就会再次出现新的大炮，重复攻击即可。

高难度下，BOSS门口放出的杂兵会增加红色的哥布林队长。虽然这货很不好对付，但将其击倒后，会额外获得一发大炮炮弹，如此一来就可以一门炮台对BOSS轰上三发，直接将其送回老家也不难做到。而地狱难度下，敌方还会增援兽人队长，攻击力极高，同样要尽快击破以保证我方的安全。

靠近石像鬼门时，它也会发动一些炎属性的攻击，虽然威胁不大，但姑且还是提一下。另外需要注意攻略时间拖得太长，会出现王国军大量援护射击，依然无法获得护石。

死者の城の地下墓所

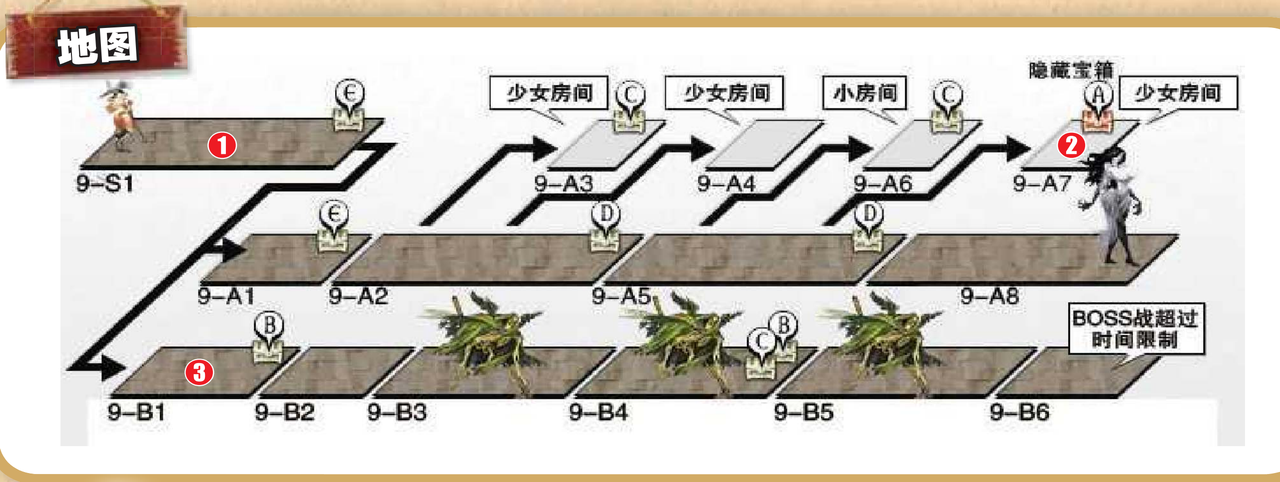


A路线要点

①共通路线9–S1区域中，会出现体型肥胖的臃肿尸体杂兵。它被击破时，其正面将会喷出大量毒液，并且在地面保留一段时间。不慎踩上去的话将会陷入毒异常状态。将其击破时，要立刻从它的附近离开。

②在关押有第三个少女的9–A7房间中，发动符文魔法“THF”，可以找到A级的隐藏宝箱，不要错过。

地图



A路线BOSS

ヴァンパイア（吸血鬼）

种族	人型	弱点	雷	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

正常情况下，玩家将要始终同时面对两个吸血鬼。吸血鬼的主要攻击方式为爪击和蝙蝠弹。爪击的距离很短，威胁不大。蝙蝠弹会先向前方飞行，然后如同回旋镖一样飞回来，有一定的威力。不过这两招都是针对X轴进行的攻击，只要不跟BOSS站在同一条X轴上，也就不会被击中。另外吸血鬼还会使用不太显眼的冰弹攻击，跟背景融合度较高，而且在混战中就更难察觉得到。冰弹在越高的难度下伤害范围越大，不太容易回避，而且还会造成冻结状态，需要玩家留神，及时回避到BOSS身后去。当BOSS飞在半空中时，站在其背后攻击会稍稍安全一些。

当带着被解救的少女进入BOSS区域时，就需要多多保护她们了。吸血鬼会对少女使用吸血攻击，被这招将体力扣光的话，少女会变为吸血鬼，玩家同时面对的BOSS数量就会上升，打起来就会变得更加困难。少女一共有三名，可想而知如果全部变成吸血鬼，将会是多么混乱的情况。而且这个BOSS在出现一段时间后必定会消失瞬移，BOSS一多起来，连续的瞬移也会搞得玩家头晕眼花。

B路线要点

③9-B1区域一开始漆黑一片，并且会出现大量的幽灵。首先无视她们继续前进，能在前面不远处找到松明。利用松明将幽灵全部清理后，可以借着松明的光芒，收拾这里出现的骷髅兵和丧尸。





B路线BOSS



レイス（死神）

种族	死灵	弱点	–	耐性	冰
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

该BOSS首先会出现在9-B2区域。此时玩家几乎无法对其造成任何伤害，因此不要恋战，集中攻击右上角的石门，打通后即可进入后面的场景。接下来的9-B3、9-B4和9-B5都是与死神的追逐战。每个区域的地面都会掉落一根松明，捡起来以后往右走，就能够看到捧着蜡烛的女神像。手持松明的情况下靠近女神像就能点燃蜡烛，此时死神的胸口就会出现一个心脏，玩家就能对其打出正常的伤害了。女神像有着耐久值设定，蜡烛燃烧时会缓缓消耗，而遭到攻击则会加快消耗速度。消耗完毕后死神的心脏就会消失，玩家需要拿起松明赶完下一个女神像处点燃蜡烛，再回头来继续攻略死神。9-B3有两座女神像，9-B4有两座女神像，9-B5有一座女神像，如果直到最后的女神像熄灭都没能击倒BOSS，那么进入9-B6后就是逃亡战，无法获得护石。

为了有效率地歼灭死神，有必要使其远离女神像，因此在点燃女神像蜡烛后，应该立刻放下松明往回跑。这样当死神瞬移到玩家身边时，已经离女神像有相当一段距离，也不怕攻击伤害到女神像了。死神的攻击方式主要分为镰刀下砍和回旋镰刀，两者虽然无法区别其准备动作，不过都是对X轴攻击的招式，只要向Y轴回避就能安然无事。BOSS放出的冰弹攻击稍微麻烦一点，需要在广阔的地方拉开距离回避，但是旁边的杂兵又很碍事，只能随机应变了。

在高难度下，BOSS的攻击方式也不会发生变化，但是出现的杂兵会大幅强化，其中甚至会出现精英黑色骷髅剑士和丧尸。精英骷髅剑士的攻击带冻结，而且攻击欲望极高，丧尸更是能中断玩家在地面的行动，配合死神的镰刀攻击极为危险，一定要先行铲除。如果玩家的职业能够在空中进行强力输出，不妨采取空战，这样可以最大程度减少丧尸和精英骷髅剑士的威胁。



幻の大地

在前文系统部分已经稍稍提到过，启动传送门处“RMZ”的符文魔法，就能前往“幻の大地”。这个迷宫没有关卡场景要素，直接对战最终BOSS远古巨龙。将其击倒后，房主玩家固定获得9个S级装备，其他参战玩家固定获得两个S级装备，并视为房主玩家通关。

最终BOSS



エンシエントドラゴン（远古巨龙）

种族	龙族	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

本战需要特别注意的是，祈祷的效果在这里无效，而且死亡后无法复活。也就是说，玩家必须以初始LP3的状态去挑战最终BOSS。另外剧情上是因为收集了护石才能对其造成伤害。满护石的玩家可以邀请其他玩家一起组队挑战，但若是房主被击败，那么队员的所有攻击都无法撼动BOSS分毫，只能放弃任务。

最终BOSS战粗略可以分为近身与远程两个阶段。近身阶段中，远古巨龙身躯巨大并且一直浮在空中，可以说几乎整个屏幕都是玩家可以攻击的区域。但是相对地它的攻击范围也很大。当玩家靠近它的头部时，它会使用撕咬攻击，有一定的准备动作，但是判定极大，保险起见要习得连续回避才能较好地躲避开来。看到口中出现些许火炎时，就代表它会吐出一个巨大的火炎弹，本体体积够大，落地后爆炸范围也极大，这时一定要全速离开落点附近，不然很容易被卷入爆炸之中。另外还有一招是从空中缓缓降下大范围的电气弹，虽然伤害不高，但会强制玩家陷入麻痹气绝状态，所以还是要立刻回避。

以上三招还算比较好应对，但接下来两招就比较麻烦。其一是画面左侧、中央和右侧各会缓缓落下一颗火炎弹，落地之后将卷起极高的火柱，范围也非常大，NPC可以说会100%被这招解决掉。应对方法是在其落地之前不断进行攻击将其打灭，因为火炎弹在落地之前没有攻击判定，玩家应该站在BOSS的头部下方，集中攻击中央降下的那颗，这样至少可以保证自己的安全。其二是画面左侧和右侧各自缓缓落下数颗电击弹，落地之后将卷起极大的龙卷风，而且两股龙卷风还会向中央移动，即使使用连续回避也无法躲开，伤害也是极高。应对方法同样是在其落地之前消除其中一颗，然后躲在这边的角落回避龙卷风的移动。这两招都是NPC杀手，对于无法复活的本关来说，确实难以应付。

以上五招反复使用一段时间后，远古巨龙会振翅离开，宣告近身阶段转移至远程阶段。首先它将会飞至远处的高空，使用一发极大龙息火炎。此时玩家应该赶紧选择场景中左右其中一侧建筑物进行躲避，否则被龙息喷中，会连续受到极大伤害。龙息过后，BOSS会开始发射绿色的魔法光弹，对两侧的建筑物进行攻击。如果建筑物被摧毁，那么玩家对于它的突击和极大龙息火炎将失去回避方式。此时应该用攻击判定持续时间长的招式，对绿色光弹进行攻击，将其打回远古巨龙身上，还能额外造成一点伤害。这个步骤结束后，BOSS会如同开场时一样使用一次突击，再次回到近身阶段，注意回避。

高难度下BOSS体力降至50%以下时，场景左右侧会出现骷髅兵和黑色骷髅剑士前来增援。如果不是需要紧急速杀BOSS的情况，推荐还是先解决掉其中的黑色骷髅剑士，否则其攻击的冻结效果会给回避BOSS攻击带来很大麻烦。而BOSS的极大龙息火炎和突击都会对这些杂兵生效，满足条件时不妨利用一下。而BOSS体力在20%以下时，每次从远程阶段转回近身阶段后，都会使用一次回复魔法，回复自己约10%的体力。如果玩家的输出不够，有可能无法将其杀死，需要特别留意。本战的攻略要点是一定要配出对龙族特效的装备，而女巫的魔法“プロテクション”至关重要，可以让输出职业无视BOSS的部分攻击和杂兵的干扰，全力进行输出，因此建议带上一个这样的同伴。如果有其他玩家的女巫参战，也可以让她带上魔法“カ–ス”或“ブリザ–ド”，最大程度减少杂兵增援的影响。



混沌の迷宫

通关后开启的隐藏迷宫，在马屋前往迷宫时的迷宫选择界面中可以看到。这个迷宫的特征是将所有常规迷宫中的场景随机串联起来，其中出现的敌人也是完全随机，而场景没有任何关系。

混沌迷宫共有99层，不过玩家真正有必要的挑战的其实只有前9层。每1层分为3个小关，每个小关分为5个区域，第5个区域必定随机出现一个BOSS。例如玩家一开始进入的是1-1，击倒第5个区域的BOSS后才可以进入1-2，在击倒1-3的BOSS后，才视作通过第1层。注意如果出现的是B路线的某些BOSS，也是没有区域移动设定的，例如红龙出场的情况下，玩家就必须在财宝房间将其消灭。每一层的小关挑战中必须要选择连战才能继续挑战，中途退出的话，将视作没有完成迷宫，下次进来还得从第1小关重新开始。因此玩家所准备的装备最起码也得有支撑3个小关的耐久度，当然每个小关过关后，有一次更换背包的机会。

前9层迷宫中，普通难度通关后可挑战1～3层，高难难度通关后可挑战4～6层，地狱难度通关后才可以挑战7层以后。混沌迷宫的难度是固定的，不受玩家当前选择难度所影响，每一层的敌人等级也是逐渐提升。在第9层只有9-1关卡，其第5个区域将挑战游戏的隐藏BOSS恶魔领主（デ–モンロ–ド），等级高达LV100，苦战毕至。另外从第4层开始，即使不是BOSS区域，偶尔也会出现BOSS乱入，不过其体力设定大大低于正常情况下的BOSS。

而作为奖励，前9层的每3层通过后均可获得一个“忘却の秘药”，可以在冒险者公会重置技能点数。每1层过关后可以获得一个已经鉴定完毕的本职业特殊装备，其特殊效果在附加效果说明中以黄色字体显示，非常显眼。在第9层击败恶魔领主后，玩家将获得本职业的最强武器，同时还会获得特殊道具“霸者の纹章”，效果是放置在当前背包中，并且难度设定为地狱难度，挑战混沌迷宫时，玩家的能力将随着当前层数而得到相应的强化。这个道具在挑战深层的混沌迷宫（80层以后）时，几乎是必不可少的。

击败恶魔领主后，10层以后的混沌迷宫将重复之前层数的奖励，特殊装备的等级提升至LV99的上限，不过“忘却の秘药”和“霸者の纹章”不可重复获得。敌人的等级每经过1层上升LV1。而9的倍数层将会挑战恶魔领主。当击败99层最强的恶魔领主后，玩家必定会获得一个“忘却の秘药”，且可以重复获得。因此想要多次重置技能的玩家，可以找到已经打到99层的玩家一起组队杀死恶魔领主，就能再次获得“忘却の秘药”。加入其他玩家的队伍挑战混沌迷宫的情况下，不管通关第几层，都不会影响到自身层数进度。



隐藏BOSS



デ–モンロ–ド（恶魔领主）

种族	恶魔	弱点	–	耐性	–
备注	炎上/毒/冻结/スタン/石化/青蛙/抓投/即死无效				

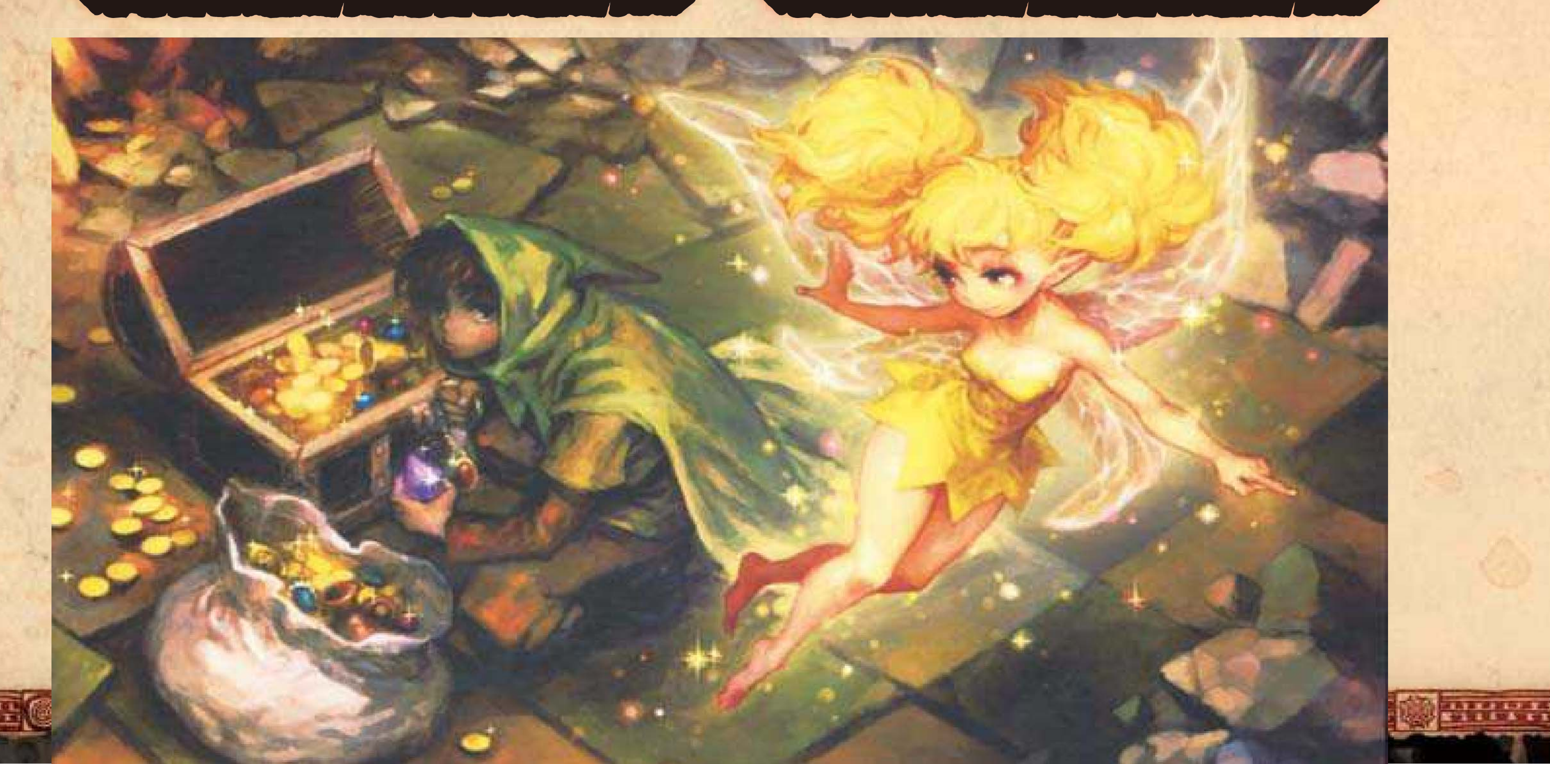
在“忘れられた圣域”B路线会稍稍跟其纠缠一下，而这次就要彻底将其击败了。

恶魔领主的受攻击范围为头部。另外它会使用一种物理攻击和各种大范围魔法攻击，需要好好分析一下。首先是头部角攻击，快速晃动头部对面前的玩家进行二连击，发动前眼睛会闪一下白光，由于发生速度快，对于必须近身攻击的职业来说非常麻烦，好在威力也不算很大。接下来是大范围的冰柱魔法，跟女巫的冰柱魔法效果相当，大幅限制玩家的行动，而且还持续造成冰属性伤害。这招出现后，玩家应该立刻将场上的冰柱全部清理，否则将大幅影响之后对其他招式的回避。冰刃喷射也是其常用的一招，场上出现三个竖着的魔法阵，对玩家放出快速的冰刃攻击。看到魔法阵的瞬间，玩家应该立刻横向移动至魔法阵的背后，就可以不受伤害。另外它的石化魔法也很有威胁，场景左侧、中央和右侧将会随机顺序出现三个魔法阵，之后按照魔法阵出现的顺序，在魔法阵中央放出全屏石化魔法。应对方式跟以前一样，背对正在发动魔法的魔法阵中央就可以无伤。由于这招之后几乎必定会跟一种强力攻击，因此一定要注意回避石化状态。最后要是看到地面上出现黄色的魔法阵，就要立刻回避开去，因为片刻之后阵中将卷起极大龙卷，威力极高。

当其体力被削减至60%以下后，就会召唤出大量杂兵，其中大部分是黑色骷髅剑士，此外还有黑色恶魔和变形怪（ドッペルゲンガ–）。而BOSS自身的攻击方式也会增加。通常在召唤杂兵后，会立刻从口中喷出无数火炎、电气弹，然后从空中倾盆而下。虽然单发威力不大，不过数量实在太多，再加上杂兵的干扰，遭受一定程度的伤害是避免不了的，应该尽量远离其袭来的方向。接下来它会在场上放出类似女巫魔法的重力阵，带有吸引效果和减速效果，并且在阵中体力会持续减少。如果重力阵放置在自己头部下方，对于近战职业来说确实非常难受。

最后当其HP不足20%，陷入濒死阶段时，又会追加两种攻击。其一是冷冻射线，用双眼放出射线在地上移动，片刻之后该处将会隆起一座冰山，威力极高，看到射线的移动范围后一定要立刻回避离开。其二是近似于陨石大爆炸的炎属性大爆炸攻击，范围同样极大，威力自然也是即死级，看到场上的火炎弹慢慢集中在一起时，就要立刻离开其至少半个屏幕的距离。不过这招大爆炸攻击会连同场上的杂兵一起卷入，只要存活下来的话，就是对BOSS进行输出的好机会了。

虽然攻略难度比远古巨龙要高，但由于可以无数次复活，祈祷也能生效，因此某种意义上来说比远古巨龙战要轻松一些。同样女巫的魔法“プロテクション”也是攻略关键，套上护罩再加上减伤药水的效果，几乎可以无视BOSS的角攻击，对于近战职业来说，输出起来要轻松得多。装备中如果再有石化无效的效果，那么整个前半段几乎就可以压着BOSS打了。



附录

符文速查表

以下为大家列出的速查表可以帮助记不住符文的玩家快速查阅当前可以发动的符文魔法。看到背景上出现的符文后，直接在表中查阅即可。首先是迷宫中经常会用到的符文。

背景符文	手持符文	效果	备注
		提升攻击力与防御力	当背景符文有A时，使用的手持符文必然是D
		获得分数暂时倍增	当背景符文有B时，选择就比较多了。总之点击手持符文D和S就没有坏处。另外当背景符文有S时，点击手持符文S必定获得无敌效果
		发射炎、冰、雷属性魔法	
		净化不死灵魂	
		一定时间内无敌	
		出现无数硬币	当背景符文有C和G时，使用的手持符文必然是E
		发现隐藏财宝	当背景符文有F时，使用的手持符文必然是T。如果背景符文还有T，就能构成“TTF”（空手威力上升）；如果背景符文还有H，就能构成“THF”（发现隐藏财宝）。如果不是特别急着赶路的情况下，请一定不要漏掉“THF”
		大范围石化敌人	
		空手攻击力大幅提升	
		道具使用次数+1	两个魔法都是好魔法，但背景同时有I和P的情况下，还是建议补上T来发动“TPI”（LP+1）
		LP+1	
		高几率全体敌人即死	当背景符文有O时，手持符文必定要选择S，然后再根据现场状况择一发动
		展开回复魔法阵	
		获得风之精灵的加护	当背景符文有W时，使用的手持符文必然是S
		出现装有暂时装备的箱子	

接下来的是只有在特定的场景才会用到的符文。这几个非常简单，硬背一下就行了。

背景符文	手持符文	效果	备注
		出现魔法飞毯	无路可走时就发动手持符文S。启动格雷姆也是S
		为格雷姆注入生命	
		所有生者的终结之处	仅用于“忘れられた圣域”B路线，输入“TSK”打开门后的隐藏房间里完成一次任务用。平时绝对不要同时使用D和E。
		打开不开之门	记住仅仅在想要开门的时候，才需要同时发动手持符文的S和T
		芝麻开门	
		展现神秘区域	没有记忆的必要，在迷宫中不会用到

龙之王冠

全委托任务

以下放出的是游戏中全部委托任务的详细资料。之后还有总结了特定迷宫特定路线能够完成的所有任务的速查表，方便玩家接任务，欢迎查阅。

全委托任务详解表

名称	报酬金额	经验值	技能点数	珍品艺术画	发生时期
	达成方式				
ハチクマ减少原因の调查	1000	750	1	ワスプの天敌ハチクマ	开启冒险者公会后
	“古代神殿の遗迹”A路线，打开从1–A1上方的木门，进入1–A2后，打碎尽头的木箱即可				
魔兽使いの素质	500	1500	1	黑エルフの魔兽使い	“旧王都の废墟”通关后
	搭乘セイバ–トゥ–ス或ドラゴンリスク两种魔兽，击倒10个敌人。两种魔兽都在“旧王都の废墟”出没				
菌类の采取依赖	1000	2500	1	菌类研究者	“ウォレスの地下迷宫“通关后
	攻击“ウォレスの地下迷宫”里的巨大蘑菇，收集其掉落的孢子10个即可				
英雄の形见を取り戻せ	1250	3000	1	英雄ジャベリ–ン	“ビルバロン地下要塞”通关后
	“ビルバロン地下要塞”A路线8–A4向上的第二个房间8–A6中有オ–ク（兽人）在睡觉。不要攻击它们，直接打开后面的宝箱即可完成				
蜘蛛の糸の调达	1500	3500	1	蜘蛛の糸のマント	“死者の城の地下墓所”通关后
	击倒5只ジャイアントスパイダ–获得5根蜘蛛丝。这种蜘蛛在“古代神殿の遗迹”A路线和“死者の城の地下墓所”A路线都有				
エリオット号の调查	3500	1500	1	探检家エリオット・ピッド	“幽灵船の入江”通关后
	在“幽灵船の入江”A路线的7–A3区域，打开上方的门后进入7–A4区域的甲板。点击调查桅杆右侧的旗帜即可				
爱犬狂	1750	4000	1	ヘルハウンド	“忘れられた圣域”通关后
	承受ヘルハウンド（地狱犬）的攻击5次。这种喷火的地狱犬在“忘れられた圣域”A、B路线和“魔法使いの塔”A路线都有。为了快速达成任务，强烈建议不要带上同伴捣乱				
ヘンリッタの自动人形	2000	5000	1	マリオネット	“魔法使いの塔”通关后
	在“魔法使いの塔”5–S2的房间，打下上方挂在墙上的大盾，然后用其抵挡魔法师放出的魔法攻击3次，右侧就会打开通向隐藏房间5–S5的通路。进入5–S5后点击调查上方的人偶即可完成。为了让魔法师能够不受阻碍地放出魔法，强烈建议不要带上同伴捣乱				
生命の救济者	5000	15000	2	圣マ–チロ–ザ	“迷いの森”通关后
	在カナン寺院复活30人				
オウルベア–驱除	2000	8000	1	オウルベア–の亲子	“迷いの森”通关后
	击倒オウルベア–（熊）10头。这种熊在“古代神殿の遗迹”B路线和“魔法使いの塔”都会出现				
森林警备队	2500	6000	1	荒れ狂う树木	“迷いの森”通关后
	在“迷いの森”击倒30个ウッドゴ–レム（树精）				
龙の起源	1500	4000	2	ディノニクス	A路线全通关&完成6个委托任务
	在“古代神殿の遗迹”1–A5点击调查上方的壁画，然后不断攻击壁画就可以打破墙壁，出现通向隐藏房间1–A6的通道。进入1–A6后调查里面的宝箱即可完成				
人食い鱼の驱除	3000	4000	1	海神の代行者	A路线全通关&完成7个委托任务
	击倒10条キラ–フィッシュ（食人鱼）。这种食人鱼主要出现在“旧王都の废墟”A路线和“迷いの森”A路线。如果选择“迷いの森”A路线，那么在6–A4的乘船场景中一条不漏全部击倒就能一次性完成				
进化の魔法	2000	4500	1	突然变异	A路线全通关&完成8个委托任务
	在“ウォレスの地下迷宫”A路线2–A2，打开中央的门进入2–A3，可以看到房间地板上有8种颜色的机关。按照红→黄→蓝→紫的顺序踩下其中4个机关，就能打开上方铁栅栏，调查后面的宝箱后即可完成。如果不小心踩错机关，可以踩中央的无色圆形机关复位				
飞行要塞设计图の入手	3500	4000	1	ジェノサイドツエッペリン	A路线全通关&完成9个委托任务
	在“ビルバロン地下要塞”A路线8–A1的上方能够看见一堵有裂缝的墙。捡起附近木箱中的暂时装备“爆弹”，在墙的附近引爆就可以炸出通向隐藏房间8–A2的通路。进入8–A2后调查宝箱即可完成				
土の下の勇士たち	6000	2000	1	骸骨剑士の王	A路线全通关&完成10个委托任务
	击倒黑色骷髅剑士ワイト5只。这种精英骷髅兵主要出没于“死者の城の地下墓所”B路线和“幽灵船の入江”B路线，非常难缠				
开けゴマ	50	100	2	40人の盗贼杀し	A路线全通关&完成11个委托任务
	首先要在城镇设施“ルカインの塔”处购入蓝色符文石T，然后前往“幽灵船の入江”A路线7–A6，调查背景上的隐藏石门上的符文O，结合手持符文凑出“OTS”，即可打开通向隐藏房间7–A9的通路，同时完成任务				
禁书の搜索	1500	4500	1	ドラゴンハ–フ	A路线全通关&完成12个委托任务
	前往“魔法使いの塔”A路线的5–A1，点击调查有箭头提示的书架2次，会掉落两本书，然后攻击书架，就能打开通向隐藏房间5–A2的通路，同时完成任务。注意如果掉落两本书以上，就无法打开通路了				
紫水晶の入手	5500	3000	1	ダ–ククリスタル	A路线全通关&完成13个委托任务
	在“迷いの森”A路线6–A4的乘船场景中，如果保护船只成功，就能进入6–A5→6–A7的路线。在6–A7中击碎大型紫水晶柱，收集掉落的紫水晶20个即可达成任务				
ある骑士の搜索	4500	7000	1	魅了するハ–ピ–	“古代神殿の遗迹”B路线通关&完成7个委托任务
	单人讨伐“古代神殿の遗迹”A路线BOSSハ–ピ–（哈比鸟）。注意在酒馆设定同伴合流禁止				
壁の向こうの声	3000	3500	1	バンシ–	“旧王都の废墟”B路线通关&完成8个委托任务
	“旧王都の废墟”A路线4–A2的后半段剑刃陷阱前调查上方的墙壁，会出现提示。然后不断攻击墙壁就能打开通向隐藏房间4–A4的通路。进入4–A4后调查里面的宝箱即可				
魔女リマ・レイの复活	500	1000	2	魔女リマ・レイ	“ウォレスの地下迷宫”B路线通关&完成9个委托任务
	前往“ウォレスの地下迷宫”B路线2–B2，打开中央的房门可以进入2–B3。攻击2–B3房间中央魔法阵周边的蜡烛，将其全部熄灭后，点击调查上方的邪神像即可				

名称	报酬金额	经验值	技能点数	珍品艺术画	发生时期	达成方式
战士の证明の仪式	10000	5000	1	オ–ク首集めの战士	“ビルバロン地下要塞”B路线通关&完成10个委托任务	接下这个任务后会获得任务道具“仪式用装武具”（橙色表示）。将其放入背包后，击倒50头オ–ク（兽人）。这一类兽人在“ビルバロン地下要塞”A、B路线均会大量出现
ハンタ–を出し抜け	5000	8000	1	ヴァンパイアの狩人	“死者の城の地下墓所”B路线通关&完成11个委托任务	2分钟内击倒“死者の城の地下墓所”A路线BOSSヴァンパイア。LV30以上应该不难达成
主人の灵にご挨拶	2500	4500	1	死の舞踏	“死者の城の地下墓所”B路线通关&完成12个委托任务	在“死者の城の地下墓所”A路线9–A2会出现ゴ–スト（幽灵）。站在她们面前，原地顺时针旋转3圈即可达成。注意达成迷宫限定为“死者の城の地下墓所”，在其他迷宫出现的幽灵前旋转是没用的
生きた化石	6000	2500	1	大海蛇	“幽灵船の入江”B路线通关&完成13个委托任务	前往“幽灵船の入江”B路线与BOSSクラ–ケン（海怪）交战。不要过多对其发动攻击，故意让其用触手拗断所有的石柱，大约3分钟后就能引发大海啸，自动进入隐藏区域7–B5。在7–B5点击调查右方浅滩上大海蛇幼体即可
魔术教团の情报提供者	15000	0	1	地狱の传道者	“忘れられた圣域”B路线通关&完成14个委托任务	首先要在城镇设施“ルカインの塔”处购入所有的符文石。然后前往“忘れられた圣域”B路线，在3–B2前半段调查上方石门处的背景符文K，利用手持符文组合出“TSK”，打开通向房间3–B3的通路。接着在3–B3调查右侧的背景符文I，利用手持符文组合出“DIE”，左侧就会出现宝箱。调查宝箱后即可达成任务
僧侣の告白	4000	7500	1	淫欲の恶魔	“忘れられた圣域”B路线通关&完成15个委托任务	前往“忘れられた圣域”B路线，在3–B2的背景符文K的后方场景，下面会有一个巨大的隐藏魔法阵，踩上去后会被强制传送至魔界3–B4。因此在3–B2后半段先不要走下方，直接从上方绕到右侧会看见一作邪神像。点击调查后再对其进行攻击，破坏后会出现通向隐藏房间3–8B的通路，同时完成任务
魔法の绒毯の秘密	1000	10000	1	アラクネ	“魔法使いの塔”B路线通关&完成16个委托任务	前往“魔法使いの塔”B路线，搭乘魔法飞毯后进入5–B4降落。调查该场景右上角的纺织机即可
仄暗い水の底には	3000	6000	1	深渊のスキュラ	“迷いの森”B路线通关&完成17个委托任务	前往“迷いの森”A路线，在6–A4的搭船场景故意让船损坏，进入6–A6区域后即可达成
ハ–ピ–の雏の捕获	6000	20000	1	ハ–ピ–の雏	游戏通关后	前往“古代遗迹の神殿”A路线，在不破坏中央的巢的情况下击倒BOSSハ–ピ–（哈比鸟）。巢的左右两侧空间都可以战斗，而巢也不是一下就坏，因此只要不带NPC同伴出战，要达成也不困难
飞龙の卵泥棒	6000	20000	1	飞龙乘りの一族	游戏通关后	前往“旧王都の废墟”A路线，与BOSSワイバ–ン（翼龙）交战时，击倒它呼唤而来的雌性翼龙，收集12个卵。每条雌性翼龙被击倒后必定掉落3个卵，因此记得打倒4头雌性翼龙后再击杀BOSS。
ワ–ム变种の调查	6000	25000	1	巨大ワ–ム	游戏通关后	前往“ウォレスの地下迷宫”A路线，与BOSSドゥ–ムビ–トル（甲虫）交战，击破5只BOSS房间的サナギ（蛹）。蛹是由BOSS房间中的杂兵ワ–ム（蠕虫）变出来的，出现速度不算快，注意打满之前不要误杀了BOSS。
ミノタウロスの生贽	7000	25000	1	地下迷宫と生贽の子供たち	游戏通关后	2分钟内击倒“ビルバロン地下要塞”A路线的BOSSミノタウロス（牛头怪）
村娘たちの救出	3000	40000	1	ブラッド伯爵夫人	游戏通关后	前往“死者の城の地下墓所”A路线，在9–A3、9–A4和9–A7三个房间中可以找到三名被捉的少女。带上她们击败A路线BOSSヴァンパイア（吸血鬼）即可
ジニ–の开放	8000	30000	1	魔神のハ–レム	游戏通关后	在“幽灵船の入江”A路线BOSS战时，拾取“魔法のランプ”召唤出3次魔神。可以召唤成功后立即按△键丢弃，然后再次拾取召唤
ゴ–レムのル–ン解读	8000	30000	1	ゴ–レム使い	游戏通关后	在“忘れられた圣域”A路线BOSS战时，不启动石巨人格雷姆，击倒敌方的石巨人。BOSS的减伤极高，建议在其脚边活动，多多引诱敌方杂兵用炸弹攻击该处
暗组织干部の过去	9000	35000	1	道を外れた魔法使い	游戏通关后	单人讨伐“魔法使いの塔”A路线BOSSウォ–ロック（沃洛克）。注意在酒馆设定同伴合流禁止
异世界の调查	10000	35000	1	ゲイザ–の住む世界	游戏通关后	接下这个任务后会获得任务道具“采取装置”（橙色表示）。将其放入背包后，单人讨伐“迷いの森”A路线BOSSゲイザ–（凝视者）。注意在酒馆设定同伴合流禁止
ボルガの剑斗士たち	15000	15000	1	グラディエ–タ–	游戏通关后	击倒グラディエ–タ–（剑斗士）10人。剑斗士是比盔甲战士大一圈的精英兵种，通常出现在“忘れられた圣域”和“迷いの森”。在“迷いの森”B路线会固定出现5人，刷起来比较有效率
ようせいをたすけて	2	0	3	真夏の夜の梦	游戏通关后	救出被关在鸟笼中的妖精10只。确认有可能出现妖精的位置有：“古代遗迹の神殿”1–A1、“ビルバロン地下要塞”8–A3、“死者の城の地下墓所”9–A6、“忘れられた圣域”3–B3、“迷いの森”6–S1和6–B3、“旧王都の废墟”4–A2和4–B1、“幽灵船の入江”7–A2和7–A4、“魔法使いの塔”5–A1
神殿に潜む邪眼	15000	50000	1	ゴルゴン三姊妹	游戏通关&完成30个委托任务	单人讨伐“古代神殿の遗迹”B路线BOSSメデュ–サ（美杜莎）。注意在酒馆设定同伴合流禁止
巨人の牢狱	17500	60000	1	身ごもる大地の女神	游戏通关&完成33个委托任务	单人前往“ウォレスの地下迷宫”B路线，与BOSSサイクロプス（独眼巨人）战斗中，将右侧监狱的门完全关闭。这个任务不是以速杀BOSS为主，拾取地下的钥匙攻击锁孔后，每隔一段时间，监狱中就会伸出一只手来阻止大门下降。此时要优先将那只手打掉，待大门完全关闭才算完成任务。注意在酒馆设定同伴合流禁止
ガ–ゴイルゲ–ト突破作战	20000	70000	1	异种族混合の建筑集团	游戏通关&完成36个委托任务	单人讨伐“ビルバロン地下要塞”B路线BOSSガ–ゴイルゲ–ト（石像鬼门）。不能超过规定时间。注意在酒馆设定同伴合流禁止

名称	报酬金额	经验值	技能点数	珍品艺术画	发生时期
	达成方式				
兔との一骑讨ち	40000	80000	1	圣杯の探求の骑士	游戏通关&完成39个委托任务
	单人讨伐“迷いの森”B路线BOSSキラ−ラビット（杀人兔）。注意在酒馆设定同伴合流禁止				
苏生反对派	22500	90000	1	运命の天使	游戏通关&完成40个委托任务
	2分钟内击倒“死者の城の地下墓所”B路线BOSSレイス（死神）				
人造生命の研究	25000	100000	1	ホムンクルス生成	游戏通关&完成42个委托任务
	单人讨伐“魔法使いの塔”B路线BOSSキマイラ（奇美拉）。注意在酒馆设定同伴合流禁止				
酔いどれ水夫の法螺话	5000	150000	1	女海贼アンナ・ボニ−	游戏通关&完成44个委托任务
	单人讨伐“幽灵船の入江”B路线BOSSクラ−ケン（海怪）。注意在酒馆设定同伴合流禁止				
恶魔との契约	27500	120000	1	堕天使の证言	游戏通关&完成46个委托任务
	单人讨伐“忘れられた圣域”B路线BOSSア−クデ−モン（大恶魔）。注意在酒馆设定同伴合流禁止				
神の威光を知らしめよ	100000	200000	1	生贽の王女メリア−ド	游戏通关&完成47个委托任务
	单人讨伐“旧王都の废墟”B路线BOSSレッドドラゴン（红龙）。本任务同时限定在财宝房间4−B2中击杀红龙，千万不要往后走。注意在酒馆设定同伴合流禁止				

迷宫任务速查表

迷宫	A路线任务	B路线任务
古代神殿の遗迹	ハチクマ减少原因の调查、蜘蛛の糸の调达、龙の起源、ある骑士の捜索	オウルベア−驱除、神殿に潜む邪眼
旧王都の废墟	魔兽使いの素质、人食い鱼の驱除、壁の向こうの声、飞龙の卵泥棒	神の威光を知らしめよ
ウォレスの地下迷宫	菌类の采取依赖、进化の魔法、ワ−ム变种の调查	魔女リマ・レイの复活、巨人の牢狱
ビルバロン地下要塞	英雄の形见を取り戻せ、飞行要塞设计图の入手、战士の证明の仪式、ミノタウロスの生贽	战士の证明の仪式、ガ−ゴイルゲ−ト突破作战
死者の城の地下墓所	蜘蛛の糸の调达、土の下の勇士たち、ハンタ−を出し抜け、主人の灵にご挨拶、村娘たちの救出	苏生反对派
幽灵船の入江	エリオット号の调查、开けゴマ、ジニ−の开放	土の下の勇士たち、生きた化石、酔いどれ水夫の法螺话
忘れられた圣域	爱犬狂、ゴ−レムのル−ン解读、ボルガの剑斗士たち	爱犬狂、魔术教团の情报提供者、僧侣の告白、ボルガの剑斗士たち、恶魔との契约
魔法使いの塔	爱犬狂、ヘンリッタの自动人形、オウルベア−驱除、禁书の捜索、暗组织干部の过去	ヘンリッタの自动人形、オウルベア−驱除、魔法の绒毯の秘密、人造生命の研究
迷いの森	森林警备队、人食い鱼の驱除、紫水晶の入手、仄暗い水の底には、异世界の调查、ボルガの剑斗士たち	森林警备队、ボルガの剑斗士たち、兔との一骑讨ち

料理食材能力提升表

“幽灵船の入江”料理一览



调料：A.香料、B.蒸馏酒、C.食盐

普通食材	烹饪方式	能力提升
①山椒鱼（サンショウウオ）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
②梭鱼肉（バラク−ダの切り身）	煎锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
	煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
③鲱鱼（ニシン）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
④贻贝（ム−ル贝）	煎锅	HP+12%，攻击力+1%，防御力+3%，得分+2%
	煮锅	HP+12%，攻击力+3%，防御力+3%，得分+2%

普通食材	烹饪方式	能力提升
⑤牡蛎（オイスタ−）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
⑥龙虾（ロブスタ−）	煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+4%
	煮锅	
⑦熏制肉	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
⑧野兔肉（野ウサギの肉）	煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
	煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%

珍稀食材	外观	烹饪方式	能力提升
①ゲイザ−の目玉（“迷いの森”A路线过关）		煎锅	HP+12%，攻击力+4%，防御力+4%，得分+8%
		煮锅	
⑥クラ−ケン足（“幽灵船の入江”B路线击倒BOSS过关）		煎锅	HP+20%，攻击力+3%，防御力+8%，得分+4%
		煮锅	HP+20%，攻击力+8%，防御力+3%，得分+4%
⑦キマイラ肉（“魔法使いの塔”B路线击倒BOSS过关）		煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
		煮锅	
⑧キラ−ラビットの肉（“迷いの森”B路线击倒BOSS过关）		煎锅	HP+20%，攻击力+8%，防御力+2%，得分+4%
		煮锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+8%，得分+4%

"古代神殿の遗迹"料理一览



调料：A.香料、B.蒸馏酒、C.食盐

普通食材	烹饪方式	能力提升
①蝙蝠（コウモリ）	煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+6%
	煮锅	
②蜗牛（カタツムリ）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
③腌制野猪肉（イノシシの盐渍け肉）	煎锅	HP+12%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
	煮锅	
④豌豆（エンドウマメ）	煎锅	HP+12%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
	煮锅	
⑤胡萝卜（ニンジン）	煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
	煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
⑥野葱（野ネギ）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
⑦卷心菜（野キャベツ）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
⑧蛇肉（ヘビ肉）	煎锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
	煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%

珍稀食材	外观	烹饪方式	能力提升
③ミノタウロスの舌（"ビルバロン地下要塞"A路线过关）		煎锅	HP+20%，攻击力+5%，防御力+1%，得分+4%
		煮锅	HP+20%，攻击力+1%，防御力+5%，得分+4%
⑧ハーピーの卵（"古代遗迹の神殿"A路线过关）		煎锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+4%
		煮锅	

普通食材	烹饪方式	能力提升
③鸡肉	煎锅	HP+15%，攻击力+3%，防御力+5%，得分+4%
	煮锅	HP+15%，攻击力+5%，防御力+3%，得分+4%
④金针菇（エノキ）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+3%，得分+2%
	煮锅	HP+8%，攻击力+3%，防御力+1%，得分+2%
⑤小麦	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
⑥蚕豆（ソラマメ）	煎锅	HP+8%，攻击力+3%，防御力+3%，得分+2%
	煮锅	
⑦土豆（ジャガイモ）	煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
	煮锅	
⑧蝎子（サソリ）	煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
	煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%

珍稀食材	外观	烹饪方式	能力提升
①ワ－ムの轮切り（"ウォレスの地下迷宫"A路线过关）		煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
		煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
②バラクーダの切り身（"旧王都の废墟"A路线过关）		煎锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
		煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
③ワイバ－ンの肉（"旧王都の废墟"A路线过关）		煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
		煮锅	
③レッドドラゴンの肉（"旧王都の废墟"B路线击倒BOSS过关）		煎锅	HP+35%，攻击力+18%，防御力+10%，得分+15%
		煮锅	HP+35%，攻击力+10%，防御力+18%，得分+15%
⑦マイコニドのスライス（"ウォレスの地下迷宫"A路线过关）		煎锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+10%
		煮锅	
⑧デ－モンの心脏（"忘れられた圣域"B路线击倒BOSS过关）		煎锅	HP+20%，攻击力+8%，防御力+2%，得分+4%
		煮锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+8%，得分+4%

"旧王都の废墟"料理一览



调料：A.胡椒、B.蒸馏酒、C.食盐

普通食材	烹饪方式	能力提升
①大型兽的熏制肉（大型兽の熏制肉）	煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
	煮锅	
②腌制猪肉（盐渍けの豚肉）	煎锅	HP+12%，攻击力+1%，防御力+5%，得分+2%
	煮锅	



装备附加效果查阅表

在装备的名称上，可以看到例如“炎”、“石化”、“猛毒”之类的开头词，这就代表了该装备的基础附加效果，而根据用词的细微区别，也表示出了该效果的强弱区别。

下表给出装备的附加效果查询表和掉落地点表（不包括混沌迷宫获得的特殊装备），其中“效果范围”指的是附加效果中“n%”部分的变化区间，“开头词对应附加效果增幅范围”指的是效果范围下对应的开头词。例如毒属性触发的效果范围变化区间是10～30%，开头词“毒”的对应效果范围是0～40%，“猛毒”的对应效果范围是40～100%，那么该武具的毒属性触发效果为“10～18%”时，开头词为“毒”；触发效果为“18～30%”时，开头词为“猛毒”。

武具

效果原文	效果翻译	效果范围		开头词对应附加效果增幅范围			属性	对应武具							高几率掉落地点
		下限	上限	开头词1 (0～40%)	开头词2 (40～80%)	开头词3 (80～100%)		剑（战士）	盾（战士）	斧枪（亚马逊）	板斧（矮人）	法杖（男巫）	法杖（女巫）	弓箭（精灵）	
n%の确率で敌を毒状态にする	n%几率让敌人陷入毒状态	10	30	毒	猛毒	猛毒	–	○	–	○	○	–	–	○	地下迷宫
n%の确率で敌を炎上状态にする	n%几率让敌人陷入炎上状态	10	30	炎	炎上	炎上	炎属性	○	–	○	○	–	–	○	古代神殿
n%の确率で敌を冻结状态にする	n%几率让敌人陷入冻结状态	4	20	冰	冻结	冻结	冰属性	○	–	○	○	–	–	○	地下墓所
n%の确率で敌を石化状态にする	n%几率让敌人陷入石化状态	2	10	石化	石化	大蛇	–	○	–	○	○	–	–	○	旧王都
ガ–ド成功时、n%で火炎弹发射	防御成功时，n%几率发射火炎弹	10	50	炎精	炎精	炎精	炎属性	–	○	○	–	–	–	–	古代神殿
ガ–ド成功时、n%で冷气弹发射	防御成功时，n%几率发射冷气弹	10	50	冰精	冰精	冰精	冰属性	–	○	○	–	–	–	–	地下墓所
ガ–ド成功时、n%で电气弹发射	防御成功时，n%几率发射电气弹	10	50	雷精	雷精	雷精	雷属性	–	○	○	–	–	–	–	圣域
ガ–ド成功时、n%で魔法弹发射	防御成功时，n%几率发射魔法弹	10	50	妖精	妖精	妖精	–	–	○	○	–	–	–	–	魔法塔
同一魔法の连续发动每に与ダメ–ジ+n%	同一魔法连续发动时造成伤害+n%	2	5	追放	处刑	天罚	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔
MPチャ–ジの回复率+n%	MP回复时回复率+n%	10	30	神官	圣女	女神	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔
魔法の消费MPと与ダメ–ジをn%轻减	魔法消费MP与造成伤害均减少n%	10	30	支配	反乱	革命	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔
魔法の消费MPと与ダメ–ジがn%上升	魔法消费MP与造成伤害均上升n%	10	30	欲望	本能	运命	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔
最大MP+n	最大MP+n	10	100	神官	圣女	女神	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔
炎属性の与ダメ–ジ+n%	炎属性造成伤害+n%	5	20	炎	烈火	灼热	炎属性	–	–	–	–	○	○	–	古代神殿
冰属性の与ダメ–ジ+n%	冰属性造成伤害+n%	5	20	冰	冰河	冥冰	冰属性	–	–	–	–	○	○	–	地下墓所
雷属性の与ダメ–ジ+n%	雷属性造成伤害+n%	5	20	雷	稻妻	雷鸣	雷属性	–	–	–	–	○	○	–	圣域
魔法攻击の与ダメ–ジ+n%	魔法攻击造成伤害+n%	20	50	魔人	魔族	魔神	–	○	–	○	○	–	–	○	魔法塔
メガクラッシュの与ダメ–ジ+n%	メガクラッシュ造成伤害+n%	10	30	破坏	豪杰	无双	–	○	–	○	○	–	–	–	地下要塞
マジックミサイルの发射数+n	マジックミサイル发射数+n	1	3	魔道	魔界	魔兽	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔
マジックショットの与ダメ–ジ+n%	マジックショット造成伤害+n%	30	100	魔道	魔界	魔兽	–	–	–	–	–	○	○	–	魔法塔

效果原文	效果翻译	效果范围		开头词对应附加效果增幅范围			属性	对应武具							高几率掉落地点
		下限	上限	开头词1 (0～40%)	开头词2 (40～80%)	开头词3 (80～100%)		剑 (战士)	盾 (战士)	斧枪 (亚马逊)	板斧 (矮人)	法杖 (男巫)	法杖 (女巫)	弓箭 (精灵)	
投げ攻击时にn%で爆发が起こる	投掷攻击时n%几率发生爆炸	10	30	投击	乱心	战神	–	–	–	–	○	–	–	–	地下要塞
投げ攻击の与ダメージ+n%	投掷攻击造成伤害+n%	10	30	投击	乱心	战神	–	–	–	–	○	–	–	–	地下要塞
n%の确率で被ダメージを半减	n%几率承受伤害减半	5	20	使徒	慈悲	忘却	–	–	○	–	–	–	–	–	圣域
最大HP+n	最大HP+n	5	30	生命	息吹	神光	–	○	○	○	○	○	○	○	旧王都
与ダメージ+n%	造成伤害+n%	5	20	卫兵	斗士	狮子	–	○	○	○	○	○	○	○	地下要塞
被ダメージ–n%	承受伤害–n%	10	20	守护	天空	不死鸟	–	○	○	○	○	○	○	○	圣域
クリティカル率+n	暴击率+n	3	15	一闪	会心	勇者	–	○	–	○	○	○	○	○	森林
n%の确率で防御无视攻击	n%几率发动防御无视攻击	5	30	真空	次元	无限	–	○	–	○	○	○	○	○	森林
攻击每にn%で敌がコインを落とす	每次攻击n%几率让敌人掉落硬币	5	20	盗人	盗贼	怪盗	–	○	–	○	○	○	○	○	幽灵船
攻击のスタン值+n%	攻击气绝麻痹值+n%	10	30	战场	历战	圣战	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
攻击のダウン值+n%	攻击DOWN值+n%	10	30	战场	历战	圣战	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
攻击の仰け反らせ值+n%	攻击击退值+n%	10	30	战场	历战	圣战	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
被ダメージ时、n%で火炎弹发射	承受伤害时，n%几率发射火炎弹	5	20	炎精	炎精	炎精	炎属性	–	○	–	–	–	–	–	古代神殿
被ダメージ时、n%で冷气弹发射	承受伤害时，n%几率发射冷气弹	5	20	冰精	冰精	冰精	冰属性	–	○	–	–	–	–	–	地下墓所
被ダメージ时、n%で电气弹发射	承受伤害时，n%几率发射电气弹	5	20	雷精	雷精	雷精	雷属性	–	○	–	–	–	–	–	圣域
被ダメージ时、n%で魔法弹发射	承受伤害时，n%几率发射魔法弹	5	20	妖精	妖精	妖精	–	–	○	–	–	–	–	–	魔法塔
与ダメージ+n%、耐久度が激减	造成伤害+n%，耐久度激减	20	20	恶魔	恶魔	恶魔	–	○	–	○	○	○	○	○	–
与ダメージ+n%、耐久度が大幅に激减	造成伤害+n%，耐久度大幅激减	35	35	恶魔	恶魔	恶魔	–	○	–	○	○	○	○	○	–
与ダメージ+n%、耐久度が坏灭的に激减	造成伤害+n%，耐久度超大幅度激减	50	50	恶魔	恶魔	恶魔	–	○	–	○	○	○	○	○	–
与ダメージn%の炎属性追加ダメージ	造成伤害的n%追加炎属性伤害	10	30	炎	炎上	燃え盛る	炎属性	○	–	○	○	–	–	○	古代神殿
与ダメージn%の冰属性追加ダメージ	造成伤害的n%追加冰属性伤害	10	30	冰	冻结	冻てつく	冰属性	○	–	○	○	–	–	○	地下墓所
与ダメージn%の雷属性追加ダメージ	造成伤害的n%追加雷属性伤害	10	30	雷	电光	轰く	雷属性	○	–	○	○	–	–	○	圣域
人型系に对し与ダメージ+n%	对人型系造成伤害+n%	10	30	佣兵	帝国	君主	–	○	–	○	○	○	○	○	地下要塞
自然系に对し与ダメージ+n%	对自然系造成伤害+n%	10	30	星屑	精灵	神灵	–	○	–	○	○	○	○	○	森林
死灵系に对し与ダメージ+n%	对死灵系造成伤害+n%	10	30	死	死灵	冥王	–	○	–	○	○	○	○	○	地下墓所
魔物系に对し与ダメージ+n%	对魔物系造成伤害+n%	10	30	魔	妖魔	恶魔王	–	○	–	○	○	○	○	○	旧王都
龙族系に对し与ダメージ+n%	对龙族系造成伤害+n%	10	30	龙	龙章	龙神	–	○	–	○	○	○	○	○	古代神殿
物质系に对し与ダメージ+n%	对物质系造成伤害+n%	10	30	大地	岚	蚀	–	○	–	○	○	○	○	○	圣域
耐久度消耗率をn%轻减	耐久度消耗率减少n%	20	50	继承	轮回	古代	–	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
敌のアイテムドロップ率+n%	敌道具掉落率+n%	10	30	幸运	至福	奇迹	–	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
ダウン中の敌に对し与ダメージ+n%	对被吹飞和倒下的敌人造成伤害+n%	20	50	追击	止め	恐怖	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫

效果原文	效果翻译	效果范围		开头词对应附加效果增幅范围			属性	对应武具							高几率掉落地点
		下限	上限	开头词1 (0～40%)	开头词2 (40～80%)	开头词3 (80～100%)		剑（战士）	盾（战士）	斧枪（亚马逊）	板斧（矮人）	法杖（男巫）	法杖（女巫）	弓箭（精灵）	
スタン时间をn%轻减	气绝麻痹时间减少n%	10	30	坚牢	用心棒	猛者	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
ステ–ジ迁移时、矢がn本补充	切换场景区域时，箭矢补充n支	1	5	狩人	狩猎	讨伐	–	–	–	–	–	–	–	○	幽灵船
毒の状态异常时间をn%轻减	毒状态异常时间减少n%	10	30	耐毒	耐毒	防毒	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
炎上の状态异常时间をn%轻减	炎上状态异常时间减少n%	10	30	耐火	耐火	防火	–	–	○	–	–	–	–	–	古代神殿
冻结の状态异常时间をn%轻减	冻结状态异常时间减少n%	10	30	耐冰	耐冰	防冰	–	–	○	–	–	–	–	–	地下墓所
石化の状态异常时间をn%轻减	石化状态异常时间减少n%	10	30	耐石	耐石	防石	–	–	○	–	–	–	–	–	旧王都
炎耐性+n%	炎耐性+n%	10	30	耐火	耐火	防火	–	–	○	–	–	–	–	–	古代神殿
冰耐性+n%	冰耐性+n%	10	30	耐冰	耐冰	防冰	–	–	○	–	–	–	–	–	地下墓所
雷耐性+n%	雷耐性+n%	10	30	耐雷	耐雷	防雷	–	–	○	–	–	–	–	–	圣域
物理耐性+n%	物理耐性+n%	5	20	护卫	铁壁	巨神	–	–	○	–	–	–	–	–	圣域
魔法耐性+n%	魔法耐性+n%	5	20	信徒	司祭	圣母	–	–	○	–	–	–	–	–	旧王都
スタン耐性+n%	气绝麻痹耐性+n%	20	50	坚牢	用心棒	猛者	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
ダウン耐性+n%	DOWN耐性+n%	20	50	坚牢	用心棒	猛者	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
仰け反り耐性+n%	击退耐性+n%	20	50	不屈	刚健	霸气	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
人型系からの被ダメ–ジ–n%	被人型系攻击承受伤害–n%	10	30	佣兵	帝国	君主	–	–	○	–	–	–	–	–	地下要塞
自然系からの被ダメ–ジ–n%	被自然系攻击承受伤害–n%	10	30	星屑	精灵	神灵	–	–	○	–	–	–	–	–	森林
死灵系からの被ダメ–ジ–n%	被死灵系攻击承受伤害–n%	10	30	死	死灵	冥王	–	–	○	–	–	–	–	–	地下墓所
魔物系からの被ダメ–ジ–n%	被魔物系攻击承受伤害–n%	10	30	魔	妖魔	恶魔王	–	–	○	–	–	–	–	–	旧王都
龙族系からの被ダメ–ジ–n%	被龙族系攻击承受伤害–n%	10	30	龙	龙章	龙神	–	–	○	–	–	–	–	–	古代神殿
物质系からの被ダメ–ジ–n%	被物质系攻击承受伤害–n%	10	30	大地	岚	蚀	–	–	○	–	–	–	–	–	圣域
罠からの被ダメ–ジ–n%	承受陷阱伤害–n%	50	99	旅人	冒险	道化	–	–	○	–	–	–	–	–	幽灵船
STR+n	STR+n	3	30	力	战士	鬼神	–	○	–	○	○	○	○	○	地下要塞
INT+n	INT+n	3	30	知力	魔道士	贤者	–	○	–	○	○	○	○	○	魔法塔
CON+n	CON+n	3	30	体力	门番	霸者	–	○	–	○	○	○	○	○	圣域
MGR+n	MGR+n	3	30	魔防	僧侣	圣人	–	○	–	○	○	○	○	○	旧王都
DEX+n	DEX+n	3	30	俊敏	山贼	海贼	–	○	–	○	○	○	○	○	幽灵船
LUC+n	LUC+n	3	30	幸运	绅士	王家	–	○	–	○	○	○	○	○	森林



饰品

效果原文	效果翻译	效果范围		开头词对应附加效果增幅范围			属性	对应饰品									高几率掉落地点
		下限	上限	开头词1 (0～40%)	开头词2 (40～80%)	开头词3 (80～100%)		项链	手甲	腰带	耳环	手镯	鞋子	斗篷	手套	眼镜	
被ダメ－ジのn％をMPに还元	承受伤害n%还原为MP	20	100	永劫	永劫	天国	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	魔法塔
魔法发动中、n%の确率で仰け反らない	魔法发动中，n%几率不被击退	20	80	咏唱	情热	魂	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	魔法塔
最大MP+n	最大MP+n	10	100	神官	圣女	女神	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	魔法塔
炎属性の与ダメ－ジ+n%	炎属性造成伤害+n%	5	20	炎	烈火	灼热	炎属性	–	–	–	–	–	–	–	–	○	古代神殿
冰属性の与ダメ－ジ+n%	冰属性造成伤害+n%	5	20	冰	冰河	冥冰	冰属性	–	–	–	–	–	–	–	–	○	地下墓所
雷属性の与ダメ－ジ+n%	雷属性造成伤害+n%	5	20	雷	稻妻	雷鸣	雷属性	–	–	–	–	–	–	–	–	○	圣域
蹴り攻击の与ダメ－ジ+n%	踢击造成伤害+n%	10	30	蛮族	蛮族	师范	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	地下要塞
素手攻击の与ダメ－ジ+n%	空手攻击造成伤害+n%	20	50	蛮族	蛮族	师范	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	地下要塞
素手の时、被ダメ－ジ–n%	空手时，承受伤害–n%	10	30	蛮族	蛮族	师范	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	地下要塞
素手攻击の仰け反らせ值+n	空手攻击击退值+n	20	50	蛮族	蛮族	师范	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	地下要塞
n%の确率で被ダメ－ジを半减	n%几率承受伤害减半	5	20	使徒	慈悲	忘却	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	圣域
最大HP+n	最大HP+n	5	30	生命	息吹	神光	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	旧王都
与ダメ－ジ+n%	造成伤害+n%	5	20	卫兵	斗士	狮子	–	–	–	○	○	–	○	○	–	○	地下要塞
被ダメ－ジ–n%	承受伤害–n%	10	20	守护	天空	不死鸟	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	圣域
クリティカル率+n	暴击率+n	3	15	一闪	会心	勇者	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
濒死时、HPの回复效果+n%	濒死时，HP回复效果+n%	20	50	不灭	勇气	正义	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
濒死时、移动速度+n%	濒死时，移动速度+n%	10	20	奈落	恶梦	狂战士	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
濒死时、与ダメ－ジ+n%	濒死时，造成伤害+n%	10	30	奈落	恶梦	狂战士	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
n%の确率で防御无视攻击	n%几率发动防御无视攻击	5	30	真空	次元	无限	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
被ダメ－ジ时、n%の确率で火炎弹发射	承受伤害时，n%几率发射火炎弹	5	20	炎精	炎精	炎精	炎属性	○	○	○	○	○	○	○	○	○	古代神殿
被ダメ－ジ时、n%の确率で冷气弹发射	承受伤害时，n%几率发射冷气弹	5	20	冰精	冰精	冰精	冰属性	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下墓所
被ダメ－ジ时、n%の确率で电气弹发射	承受伤害时，n%几率发射电气弹	5	20	雷精	雷精	雷精	雷属性	○	○	○	○	○	○	○	○	○	圣域
被ダメ－ジ时、n%の确率で魔法弹发射	承受伤害时，n%几率发射魔法弹	5	20	妖精	妖精	妖精	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	魔法塔
人型系に对し与ダメ－ジ+n%	对人型系造成伤害+n%	10	30	佣兵	帝国	君主	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	地下要塞
自然系に对し与ダメ－ジ+n%	对自然系造成伤害+n%	10	30	星屑	妖精	一角兽	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	森林
死灵系に对し与ダメ－ジ+n%	对死灵系造成伤害+n%	10	30	死	死灵	冥王	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	地下墓所
魔物系に对し与ダメ－ジ+n%	对魔物系造成伤害+n%	10	30	魔	妖魔	恶魔王	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	旧王都
龙族系に对し与ダメ－ジ+n%	对龙族系造成伤害+n%	10	30	龙	龙章	龙神	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	古代神殿
物质系に对し与ダメ－ジ+n%	对物质系造成伤害+n%	10	30	大地	岚	蚀	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	圣域
LPが0の时、与ダメ－ジ+n%	LP为0时，造成伤害+n%	10	30	漆黑	暗夜	暗黑	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
LPが0の时、被ダメ－ジ–n%	LP为0时，承受伤害–n%	10	30	漆黑	暗夜	暗黑	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
耐久度消耗率をn%轻减	耐久度消耗率减少n%	20	50	继承	轮回	古代	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船

效果原文	效果翻译	效果范围		开头词对应附加效果增幅范围			属性	对应饰品									高几率掉落地点
				开头词1	开头词2	开头词3											
		下限	上限	(0～40%)	(40～80%)	(80～100%)		项链	手甲	腰带	耳环	手镯	鞋子	斗篷	手套	眼镜	
敵のアイテムドロップ率+n%	敌道具掉落率+n%	10	30	幸运	至福	奇迹	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
スライディングの与ダメージ+n%	滑铲造成伤害+n%	30	100	仙人	仙人	野生儿	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	地下要塞
ダウン中の敵に対し与ダメージ+n%	对被吹飞和倒下的敌人造成伤害+n%	20	50	止め	恐怖	地狱	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	地下迷宫
エクステンド时、HPがn%回复	奖命时，HP回复n%	50	100	巡礼	希望	契约	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	旧王都
エクステンド时、全状态异常が回复	奖命时，全状态异常回复	0	0	巡礼	希望	契约	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	旧王都
コイン拾得每にHPがn回复	每次拾取硬币时HP回复n	1	5	探索	探求	略夺	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	幽灵船
拾得コインのn%分スコアを得る	拾取硬币n%转为得分值	10	50	探索	探求	略夺	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	幽灵船
スタン时间をn%轻减	气绝麻痹时间减少n%	10	30	坚牢	用心棒	猛者	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	地下迷宫
ステージ迁移时、HPがn%回复	切换场景区域时，HP回复n%	10	20	荣光	乐园	圣域	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	旧王都
毒の状态异常を无效化	毒状态异常无效化	0	0	蛇	蛇	蛇	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	地下迷宫
毒の状态异常时间をn%轻减	毒状态异常时间减少n%	10	30	耐毒	耐毒	防毒	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	地下迷宫
炎上の状态异常を无效化	炎上状态异常无效化	0	0	业火	业火	业火	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	古代神殿
炎上の状态异常时间をn%轻减	炎上状态异常时间减少n%	10	30	耐火	耐火	防火	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	古代神殿
冻结の状态异常を无效化	冻结状态异常无效化	0	0	银冰	银冰	银冰	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	地下墓所
冻结の状态异常时间をn%轻减	冻结状态异常时间减少n%	10	30	耐冰	耐冰	防冰	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	地下墓所
石化の状态异常を无效化	石化状态异常无效化	0	0	大蛇	大蛇	大蛇	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	旧王都
石化の状态异常时间をn%轻减	石化状态异常时间减少n%	10	30	耐石	耐石	防石	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	旧王都
炎耐性+n%	炎耐性+n%	10	30	耐火	耐火	防火	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	古代神殿
冰耐性+n%	冰耐性+n%	10	30	耐冰	耐冰	防冰	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下墓所
雷耐性+n%	雷耐性+n%	10	30	耐雷	耐雷	防雷	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	圣域
物理耐性+n%	物理耐性+n%	5	20	护卫	铁壁	巨神	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	圣域
魔法耐性+n%	魔法耐性+n%	5	20	信徒	司祭	圣母	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	旧王都
スタン耐性+n%	气绝麻痹耐性+n%	20	50	坚牢	用心棒	猛者	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下迷宫
ダウン耐性+n%	DOWN耐性+n%	20	50	坚牢	用心棒	猛者	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下迷宫
仰け反り耐性+n%	击退耐性+n%	20	50	不屈	刚健	霸气	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下迷宫
人型系からの被ダメージ–n%	被人型系攻击承受伤害–n%	10	30	佣兵	帝国	君主	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下要塞
自然系からの被ダメージ–n%	被自然系攻击承受伤害–n%	10	30	星屑	精灵	神灵	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	森林
死灵系からの被ダメージ–n%	被死灵系攻击承受伤害–n%	10	30	死	死灵	冥王	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下墓所
魔物系からの被ダメージ–n%	被魔物系攻击承受伤害–n%	10	30	魔	妖魔	恶魔王	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	旧王都
龙族系からの被ダメージ–n%	被龙族系攻击承受伤害–n%	10	30	龙	龙章	龙神	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	古代神殿
物质系からの被ダメージ–n%	被物质系攻击承受伤害–n%	10	30	大地	岚	蚀	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	圣域
罠からの被ダメージ–n%	承受陷阱伤害–n%	50	99	旅人	冒险	道化	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
HPの回复效果+n%	HP回复效果+n%	20	50	愈し	圣者	福音	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	旧王都
濒死时、消费MP–n%	濒死时，消费MP–n%	10	50	绝望	禁忌	救世主	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	森林

效果原文	效果翻译	效果范围		开头词对应附加效果增幅范围			属性	对应饰品									高几率掉落地点
		下限	上限	开头词1 (0～40%)	开头词2 (40～80%)	开头词3 (80～100%)		项链	手甲	腰带	耳环	手镯	鞋子	斗篷	手套	眼镜	
LUC÷15%の确率で被ダメ－ジ无效化	LUC÷15%几率承受伤害无效化	0	0	巡礼	希望	大圣堂	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	圣域
DEX÷10の%确率で防御无视攻击	DEX÷10%几率发动防御无视攻击	0	0	裁き	神罚	破邪	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
STR+n	STR+n	3	30	力	战士	鬼神	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	地下要塞
INT+n	INT+n	3	30	知力	魔道士	贤者	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	魔法塔
CON+n	CON+n	3	30	体力	门番	霸者	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	圣域
MGR+n	MGR+n	3	30	魔防	僧侣	圣人	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	旧王都
DEX+n	DEX+n	3	30	俊敏	山贼	海贼	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	幽灵船
LUC+n	LUC+n	3	30	幸运	绅士	王家	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
移动速度+n%	移动速度+n%	5	15	闪光	闪光	闪光	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–



玩后感

不得不承认，当拿完白金奖杯以后，游戏的乐趣已经被挖掘了90%，剩下的乐趣除了练小号以外，就只有挑战混沌迷宫了。当然作为一款A·RPG，游戏本身的耐玩度已经足够丰富，设定也非常到位。可能问题还是出在难度上，当玩家装备凑得像模像样后，几乎没有什么BOSS有什么挑战价值。不过还是要感谢这款作品，让广大玩家找回了以往协力横版过关的感觉。

文 风云九变　编 阿鲁　美编 咕噜



本作是由 Acquire 和 Zerodiv 协力打造的一款原创迷宫 RPG，玩家在游戏中扮演偶然获得 MIND 能力的高中生，穿梭于现实的“物质世界”和里世界“狂精神界”中，帮助相同遭遇的同伴并解决一系列由 MIND 引发的案件。游戏除了各具特色的角色外，精美原画以及技能卡片系统是本作的亮点，主线流程全程语音相信能吸引到不少声优控玩家。

PSV

RPG 丨角色扮演・迷宫探索

灵偶异界

マインド / ゼロ

Acquire	日版	2013 年 8 月 1 日
1 人	6279 日元	无对应周边



基础系统篇



游戏基本操作

※ 游戏中大部分操作依靠触屏完成

键位	作用
方向键	移动 / 选择战斗指令
左摇杆	移动
右摇杆	↑为快速进入技能装备画面、↓为快速进入道具界面、←→长按为显示或隐藏画面右下角的角色头像
○	确定 / 调查
□	重新编排队员 / 显示大地图
△	开启系统菜单 / 进入自动战斗模式
×	取消 / 返回 / 配合方向键为高速移动或反转
L	进入加速模式 / 左平行移动 / 召唤或退出 MIND
R	右平行移动
SELECT	开启帮助菜单
START	切换地图的显示模式



系统菜单一览

名称	作用
道具	查看或使用已获得的道具
装备	更换角色的装备
スキル	更换角色装备的技能卡片
ステ－タス	查看角色的状态
依赖	查看已接受的委托任务的完成情况
ガイドブック	查看游戏的用语解说和系统教学
环境设定	更改基本设置或游戏难度等
セ－ブ	存档



战斗菜单一览

人型状态

ATTACK：进行普通攻击。
CHARGE：进行防御，伤害减半且大幅回复TP 和 MP。
ITEM：使用道具。
ESCAPE：逃跑。
BURST：进入爆发状态。

MIND 状态

ATTACK：使用普通攻击。
SKILL：使用已装备的技能。
ITEM（BURST 状态下专用）：使用道具。
ESCAPE（BURST 状态下专用）：逃跑。
BURST：进入爆发状态。



角色与MIND

进入战斗后，玩家可以按L键召唤出各自的MIND出场作战，MIND状态与人型状态的区别在于，在MIND出场的情况下可以使用技能但无法使用道具（爆发状态除外），人型状态下则相反，另外MIND状态下也无法使用CHARGE指令来防御和回复MP。MIND在场的情况下，玩家所受的伤害都会由MIND来承担，每个回合会扣减相应的MP作为代价（相当于MIND的HP）。当MIND的MP削减为0时，MIND会自动退出。MIND不在场的情况下，无论玩家做任何行动都会自动回复MP，只要MP不为0就能将MIND再次召唤出来。由于本作MIND的MP比角色的LP（生命值）高出很多，通常战斗时都应当随时处于MIND出场的状态，这样能最大程度保证角色的安全，如果MIND受到了比自己剩余MP还要高的攻击时会将MP扣到0并强制退出，并且操控MIND的角色眩晕1回合且2回合内无法召唤MIND，战斗中要尽量避免这种情况出现。另外，在人型状态下，如果选择CHARGE的话，MP和TP的回复量会加倍，玩家可以根据战况适时使用。



技能卡片系统

游戏中玩家可以使用的技能全部依赖于技能卡片，获得卡片后可进入基础菜单的**スキル**内给角色装备，满足要求可以在战斗中释放出对应的技能。每名角色一开始只能装备一个技能，随着等级提升可以装备的技能数量会增加。本作的技能卡片大致分为攻击类、回复类、辅助被动类和EX类4个类别，攻击类包含物理属性和魔法属性的攻击卡片；回复类包含各种LP回复魔法和异常状态恢复魔法；辅助和被动类包含了所有的状态上升、异常状态魔法以及被动生效的基础能力卡，例如物理攻击力+50等；EX类则是一些比较特殊的卡片，例如角色专用的爆发技能卡等。卡片获得的途径很多，包括打倒敌人掉落、完成委托任务或开启宝箱，但主要还是通过打倒敌人掉落获得。卡片有等级之分，敌人越强，打倒后掉落的技能卡片越好，想要获得高级卡片，还是得在后期的隐藏迷宫里刷。另外要提醒玩家的是，本作中使用卡片技能除了要消耗TP外，绝大部分技能还会消耗玩家的LP，越是高级的技能，消耗的LP越高，因此不要一味地释放技能导致角色的LP过低被敌人秒掉，以下是本作中所有的卡片效果。

注：标注☆符号的技能都是无法通过升级来强化效果或能力的，角色专用爆发技能也无法通过升级来提升效果。



攻击系卡片

卡片名称	属性	使用消耗所需 LP（％）	消耗 TP	卡片最大等级	效果
崩袭	物理	8	1	5	对敌单体的小伤害攻击
鬼哭击	物理	12	2	10	对敌单体的中伤害攻击
饿龙钢击	物理	15	3	15	对敌单体的大伤害攻击
神魔调伏灭击	物理	20	5	1	对敌单体的特大伤害攻击☆
一闪	物理	17	2	5	对敌全体的小伤害攻击
刚腕一闪	物理	22	3	10	对敌全体的中伤害攻击
神灭激华重闪	物理	25	5	15	对敌全体的大伤害攻击
牙连击	物理	10	1	10	对敌单体多次的小伤害攻击
虎颚碎连击	物理	15	2	10	对敌单体多次的中伤害攻击
凤仙绝霸连击	物理	20	4	10	对敌单体多次的大伤害攻击
乱鸣小破	物理	18	2	10	对敌全体随机次数的小伤害攻击
狂击烈破	物理	24	3	10	对敌全体随机次数的中伤害攻击
岚流刚破	物理	28	5	10	对敌全体随机次数的大伤害攻击
毒战技牙・壹式	物理	9	1	15	对敌单体的极小伤害攻击并一定概率附加毒状态
毒战技牙・贰式	物理	13	2	15	对敌单体的小伤害攻击并一定概率附加毒状态
毒战技牙・零式	物理	17	4	15	对敌单体的中伤害攻击并一定概率附加毒状态
暗斗技爪・壹式	物理	9	1	15	对敌单体的极小伤害攻击并一定概率附加暗黑状态
暗斗技爪・贰式	物理	13	2	15	对敌单体的小伤害攻击并一定概率附加暗黑状态
暗斗技爪・零式	物理	17	4	15	对敌单体的中伤害攻击并一定概率附加暗黑状态
痹争技角・壹式	物理	9	1	15	对敌单体的极小伤害攻击并一定概率附加麻痹状态
痹争技角・贰式	物理	13	2	15	对敌单体的小伤害攻击并一定概率附加麻痹状态
痹争技角・零式	物理	17	4	15	对敌单体的中伤害攻击并一定概率附加麻痹状态
破腕穿孔・壹式	物理	9	1	15	对敌单体的极小伤害攻击并追加物理攻击和魔法攻击下降效果
破腕穿孔・贰式	物理	13	2	15	对敌单体的小伤害攻击并追加物理攻击和魔法攻击下降效果
破腕穿孔・零式	物理	17	4	15	对敌单体的中伤害攻击并追加物理攻击和魔法攻击下降效果
破铠弹孔・壹式	物理	9	1	15	对敌单体的极小伤害攻击并追加物理防御和魔法防御下降效果
破铠弹孔・贰式	物理	13	2	15	对敌单体的小伤害攻击并追加物理防御和魔法防御下降效果
破铠弹孔・零式	物理	17	4	15	对敌单体的中伤害攻击并追加物理防御和魔法防御下降效果
破脚刺孔・壹式	物理	9	1	15	对敌单体的极小伤害攻击并追加命中和回避下降效果
破脚刺孔・贰式	物理	13	2	15	对敌单体的小伤害攻击并追加命中和回避下降效果
破脚刺孔・零式	物理	17	4	15	对敌单体的中伤害攻击并追加命中和回避下降效果
魔炎咒	火	9	1	15	对敌单体的火属性小伤害攻击
火龙炎咒	火	15	2	15	对敌单体的火属性中伤害攻击
骸神冲炎咒	火	21	4	15	对敌单体的火属性大伤害攻击
闪炎球	火	12	2	15	对敌全体的火属性小伤害攻击
魔轰炎球	火	18	3	15	对敌全体的火属性中伤害攻击
皇爆破炎球	火	24	5	15	对敌全体的火属性大伤害攻击
灵冻咒	水	9	1	15	对敌单体的水属性小伤害攻击
裂破冻咒	水	15	2	15	对敌单体的水属性中伤害攻击
海王牙冻咒	水	21	4	15	对敌单体的水属性大伤害攻击
破冻球	水	12	2	15	对敌全体的水属性小伤害攻击
雪花冻球	水	18	3	15	对敌全体的水属性中伤害攻击
冰界灭冻球	水	24	5	15	对敌全体的水属性大伤害攻击
炸岩咒	土	9	1	15	对敌单体的土属性小伤害攻击
地击岩咒	土	15	2	15	对敌单体的土属性中伤害攻击
地灵枪岩咒	土	21	4	15	对敌单体的土属性大伤害攻击
爆岩球	土	12	2	15	对敌全体的土属性小伤害攻击
灵咆岩球	土	18	3	15	对敌全体的土属性中伤害攻击
兽王尘裂岩球	土	24	5	15	对敌全体的土属性大伤害攻击
轰风咒	风	9	1	15	对敌单体的风属性小伤害攻击
魔咬风咒	风	15	2	15	对敌单体的风属性中伤害攻击
魔裂击风咒	风	21	4	15	对敌单体的风属性大伤害攻击
冥风球	风	12	2	15	对敌全体的风属性小伤害攻击
闪裂风球	风	18	3	15	对敌全体的风属性中伤害攻击
崩冥破空风球	风	24	5	15	对敌全体的风属性大伤害攻击

回复系卡片

卡片名称	属性	使用消耗所需 LP（%）	消耗 TP	卡片最大等级	效果
毒愈术	无属性	0	1	1	我方单体毒状态恢复☆
暗愈术	无属性	0	1	1	我方单体暗黑状态恢复☆
痹愈术	无属性	0	1	1	我方单体麻痹状态恢复☆
封愈术	无属性	0	1	1	我方单体封印状态恢复☆
咒愈术	无属性	0	1	1	我方单体诅咒状态恢复☆
态愈术	无属性	0	3	1	我方单体战斗不能以外的全异常状态恢复☆
半魂术	无属性	0	3	1	我方单体小幅 LP 状态复活☆
反魂术	无属性	0	4	1	我方单体 LP 全满状态复活☆
毒愈阵	无属性	0	4	1	我方全体毒状态恢复☆
暗愈阵	无属性	0	3	1	我方全体暗黑状态恢复☆
痹愈阵	无属性	0	3	1	我方全体麻痹状态恢复☆
封愈阵	无属性	0	3	1	我方全体封印状态恢复☆
咒愈阵	无属性	0	3	1	我方全体诅咒状态恢复☆
态愈阵	无属性	0	5	1	我方全体战斗不能以外的全异常状态恢复☆
反魂阵	无属性	0	6	1	我方全体 LP 全满状态复活☆
治愈小光	无属性	0	1	5	我方单体 LP 小回复
治愈光	无属性	0	2	10	我方单体 LP 中回复
治愈大光	无属性	0	3	15	我方单体 LP 大回复
治愈极光	无属性	0	5	1	我方单体 LP 全回复☆
治愈小阵	无属性	0	2	5	我全单体 LP 小回复
治愈阵	无属性	0	3	10	我全单体 LP 中回复
治愈大阵	无属性	0	5	15	我方全体 LP 大回复
自己再生	无属性	0	0	1	每回合自动回复自身等级 ×0.5 的 LP ☆
梦幻创造	无属性	0	0	1	每回合自动回复 3% 的自身最大 MP ☆

辅助系卡片

卡片名称	属性	使用消耗所需 LP（%）	消耗 TP	卡片最大等级	效果
怪力加护	无属性	0	1	10	3 回合内我方单体的物理攻击和魔法攻击上升
铁壁加护	无属性	0	1	10	3 回合内我方单体的物理防御和魔法防御上升
集中加护	无属性	0	1	10	3 回合内我方单体的命中和回避上升
怪力加护・周	无属性	0	2	10	3 回合内我方全体的物理攻击和魔法攻击上升
铁壁加护・周	无属性	0	2	10	3 回合内我方全体的物理防御和魔法防御上升
集中加护・周	无属性	0	2	10	3 回合内我方全体的命中和回避上升
怪力削威	无属性	6	1	10	3 回合内敌方单体的物理攻击和魔法攻击下降
铁壁削威	无属性	6	1	10	3 回合内敌方单体的物理防御和魔法防御下降
集中削威	无属性	6	1	10	3 回合内敌方单体的命中和回避下降
怪力削威・周	无属性	12	2	10	3 回合内敌方全体的物理攻击和魔法攻击下降
铁壁削威・周	无属性	12	2	10	3 回合内敌方全体的物理防御和魔法防御下降
集中削威・周	无属性	12	2	10	3 回合内敌方全体的命中和回避下降
付与毒术	无属性	6	1	10	对敌单体的毒状态攻击☆
付与暗术	无属性	6	1	10	对敌单体的暗黑状态攻击☆
付与痹术	无属性	6	1	10	对敌单体的麻痹状态攻击☆
付与毒阵	无属性	12	2	10	对敌全体的毒状态攻击☆
付与暗阵	无属性	12	2	10	对敌全体的暗黑状态攻击☆
付与痹阵	无属性	12	2	10	对敌全体的麻痹状态攻击☆
炎精招来	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的火属性攻击上升
水精招来	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的水属性攻击上升
地精招来	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的地属性攻击上升
风精招来	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的风属性攻击上升
炎神招来	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的火属性攻击上升
水神招来	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的水属性攻击上升
地神招来	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的地属性攻击上升
风神招来	无属性	0	1	10	5 回合内我方全体的风属性攻击上升
火炎障壁	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的火属性防御上升
流水障壁	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的水属性防御上升
飞砾障壁	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的风属性防御上升
疾风障壁	无属性	0	1	10	5 回合内我方单体的地属性防御上升
爆炎障壁	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的火属性防御上升

冰块障壁	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的水属性防御上升
巨岩障壁	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的地属性防御上升
暴风障壁	无属性	0	3	10	5 回合内我方全体的风属性防御上升
疾风迅雷	无属性	0	1	10	3 回合内我方单体的行动速度上升
疾风迅雷・扩	无属性	0	3	10	3 回合内我方全体的行动速度上升
命升丹术・甲式	无属性	0	0	15	我方单体的最大 LP 上升 50
命升丹术・乙式	无属性	0	0	25	我方单体的最大 LP 上升 100
命升丹术・丙式	无属性	0	0	25	我方单体的最大 LP 上升 150
精升丹术・甲式	无属性	0	0	10	我方单体的最大 MP 上升 5%
精升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的最大 MP 上升 10%
精升丹术・丙式	无属性	0	0	15	我方单体的最大 MP 上升 15%
攻升丹术・甲式	无属性	0	0	5	我方单体的物理攻击上升 10
攻升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的物理攻击上升 30
攻升丹术・丙式	无属性	0	0	20	我方单体的物理攻击上升 50
防升丹术・甲式	无属性	0	0	5	我方单体的物理防御上升 10
防升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的物理防御上升 30
防升丹术・丙式	无属性	0	0	20	我方单体的物理防御上升 50
魔升丹术・甲式	无属性	0	0	5	我方单体的魔法攻击上升 10
魔升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的魔法攻击上升 30
魔升丹术・丙式	无属性	0	0	20	我方单体的魔法攻击上升 50
抗升丹术・甲式	无属性	0	0	5	我方单体的魔法防御上升 10
抗升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的魔法防御上升 30
抗升丹术・丙式	无属性	0	0	20	我方单体的魔法防御上升 50
器升丹术・甲式	无属性	0	0	5	我方单体的命中上升 10
器升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的命中上升 30
器升丹术・丙式	无属性	0	0	20	我方单体的命中上升 50
避升丹术・甲式	无属性	0	0	5	我方单体的回避上升 10
避升丹术・乙式	无属性	0	0	10	我方单体的回避上升 30
避升丹术・丙式	无属性	0	0	20	我方单体的回避上升 50
耐小火术	无属性	0	0	10	我方单体的火属性耐性上升 10%
耐火术	无属性	0	0	15	我方单体的火属性耐性上升 25%
耐火大术	无属性	0	0	20	我方单体的火属性耐性上升 50%
耐小水术	无属性	0	0	10	我方单体的水属性耐性上升 10%
耐水术	无属性	0	0	15	我方单体的水属性耐性上升 25%
耐水大术	无属性	0	0	20	我方单体的水属性耐性上升 50%
耐小土术	无属性	0	0	10	我方单体的土属性耐性上升 10%
耐土术	无属性	0	0	15	我方单体的土属性耐性上升 25%
耐土大术	无属性	0	0	20	我方单体的土属性耐性上升 50%
耐小风术	无属性	0	0	10	我方单体的风属性耐性上升 10%
耐风术	无属性	0	0	15	我方单体的风属性耐性上升 25%
耐风大术	无属性	0	0	20	我方单体的风属性耐性上升 50%
增小火术	无属性	0	0	10	我方单体的火属性攻击上升 10%
增火术	无属性	0	0	15	我方单体的火属性攻击上升 25%
增火大术	无属性	0	0	20	我方单体的火属性攻击上升 50%
增小水术	无属性	0	0	10	我方单体的水属性攻击上升 10%
增水术	无属性	0	0	15	我方单体的水属性攻击上升 25%
增水大术	无属性	0	0	20	我方单体的水属性攻击上升 50%
增小土术	无属性	0	0	10	我方单体的土属性攻击上升 10%
增土术	无属性	0	0	15	我方单体的土属性攻击上升 25%
增土大术	无属性	0	0	20	我方单体的土属性攻击上升 50%
增小风术	无属性	0	0	10	我方单体的风属性攻击上升 10%
增风术	无属性	0	0	15	我方单体的风属性攻击上升 25%
增风大术	无属性	0	0	20	我方单体的风属性攻击上升 50%
毒耐技・半	无属性	0	0	1	50% 概率防止进入毒状态☆
毒耐技・全	无属性	0	0	1	完全防止进入毒状态☆
暗耐技・半	无属性	0	0	1	50% 概率防止进入暗黑状态☆
暗耐技・全	无属性	0	0	1	完全防止进入暗黑状态☆
痹耐技・半	无属性	0	0	1	50% 概率防止进入麻痹状态☆
痹耐技・全	无属性	0	0	1	完全防止进入麻痹状态☆
封耐技・半	无属性	0	0	1	50% 概率防止进入封印状态☆
封耐技・全	无属性	0	0	1	完全防止进入封印状态☆
咒耐技・半	无属性	0	0	1	50% 概率防止进入诅咒状态☆
咒耐技・全	无属性	0	0	1	完全防止进入诅咒状态☆

EX系卡片

卡片名称	属性	使用消耗所需LP（%）	消耗TP	卡片最大等级	效果
池鱼笼鸟	无属性	0	1	10	3回合内敌方单体的行动速度下降
池鱼笼鸟・扩	无属性	0	3	10	3回合内敌方全体的行动速度下降
限定强化术・壹式	无属性	0	0	5	自身的LP在80%以上时，物理和魔法攻击上升8%
限定强化术・贰式	无属性	0	0	5	自身的LP在20%以上时，物理和魔法攻击上升25%
狂喜乱舞	物理	30	6	1	小鸟游慧专用爆发技能，对敌单体的物理超大伤害
トルネ－ドサ－フア－	物理	28	6	1	千景纱莱专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
スレイヤ－ズレフト	物理	35	7	1	朝比奈狮子专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
爱娘のワルツ	物理	35	7	1	绪方洋一专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
剑舞零拍	物理	31	5	1	白菊琴音专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
グロン・ボ－ガ	物理	33	7	1	リイナ专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
贰式・狂喜乱舞	物理	30	6	5	小鸟游慧专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
ハリケ－ンサイフア－	物理	28	6	5	千景纱莱专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
スレイヤ－ズレフト改	物理	35	7	5	朝比奈狮子专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
爱娘のタンゴ	物理	35	7	5	绪方洋一专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
剑豪・鬼払い	物理	31	5	5	白菊琴音专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
グロン・ボ－ガⅡ	物理	33	7	5	リイナ专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
参式・狂喜乱舞	物理	30	6	15	小鸟游慧专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
ルドラサイフア－	物理	28	6	15	千景纱莱专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
新スレイヤ－ズレフト	物理	35	7	15	朝比奈狮子专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
爱娘のジャイヴ	物理	35	7	15	绪方洋一专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
剑圣・水斩り	物理	31	5	15	白菊琴音专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
グロン・ボ－ガⅢ	物理	33	7	15	リイナ专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
无属性式・狂喜乱舞	物理	30	6	25	小鸟游慧专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
マキシマムサイフア－	物理	28	6	25	千景纱莱专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
极スレイヤ－ズレフト	物理	35	7	25	朝比奈狮子专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
爱娘のボレロ	物理	35	7	25	绪方洋一专用爆发技能，对敌全体的物理特大伤害
剑神・虚空	物理	31	5	25	白菊琴音专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害
グロン・ボ－ガⅣ	物理	33	7	25	リイナ专用爆发技能，对敌单体的物理超特大伤害

卡片辅助类道具

道具名称	效果
壹の刻玉	部分辅助技能进化专用
贰の刻玉	部分辅助技能进化专用
参の刻玉	攻击和回复系技能进化专用
肆の刻玉	攻击和回复系技能进化专用
伍の刻玉	攻击和回复系技能进化专用
陆の刻玉	技能进化专用
漆の刻玉	角色爆发技能进化专用
捌の刻玉	角色爆发技能进化专用
玖の刻玉	角色爆发技能进化专用
非の体现	技能的经验值增加100
理の体现	技能的经验值增加200
法の体现	技能的经验值增加300
权の体现	技能的经验值增加400
天の体现	技能的经验值增加500

卡片的进化与合成

当游戏进入第四章后，在横波间的的卡片合成屋可以将获得的卡片通过特殊手段进化或合成。进化卡片可以让卡片变成高级卡，例如全体LP小回复的卡片“治愈小阵”可以进化为全体LP中回复的卡片“治愈阵”。卡片进化需要使用特殊的刻玉，刻玉只能通过打倒敌人后随机掉落，越高级的卡片所需要的刻玉越珍贵，想要高级的刻玉，就必须打倒后期迷宫的强力敌人才有机会获得。除此之外，卡片还可以进行合成，简单的说就是让卡片升级，让主卡片与副卡片合成，这样副卡消失后会给予主卡一定的经验，增加到100%即可让主卡升级，升级后卡片技能的性能、威力会上升。根据卡片的不同，可提升的等级上限也有区别，当然游戏中也存在无法合成的卡片。合成卡片时副卡等级越高，增加在主卡上的经验越多，所以前期合成时不用担心浪费经验的问题。游戏中也有专门给卡片增加经验的道具，但这种道具都比较难入手，增加的经验自然要比一般的卡片合成高很多。卡片合成时还要消耗玩家的SP，SP只能通过战斗获得，合成卡片的级别越高，所需消耗的SP越多。玩家在游戏中最多可持有256张卡片，快到上限时一定要把比较差的卡用来合成，以免出现所持卡片满了无法获得新卡片的情况。



爆发状态与爆发技能

在战斗中，无论是MIND状态还是人型状态，玩家都可以使用BURST指令进入爆发状态，该状态下行动会消耗大量的TP，使用技能消耗的TP翻倍，但取而代之的是该行动变成额外的追加行动，并且立刻执行，也就是说爆发状态下玩家可以连续行动，直到没有足够的TP维持爆发状态为止。另外，在爆发状态下选择逃跑的话成功率是100%，但逃走后TP会清空。爆发状态是本作中相当重要的战斗技巧，很多有难度的战斗利用爆发状态可以轻松通过，一定要熟练掌握。爆发技能是本作中角色最强的杀手锏，只能由指定的角色在爆发状态下使用，威力巨大且消耗的LP和TP都极高，不过该技能只能通过特定的任务以及宝箱中获得，敌人是不会掉落的，获得时都是游戏的中后期了。

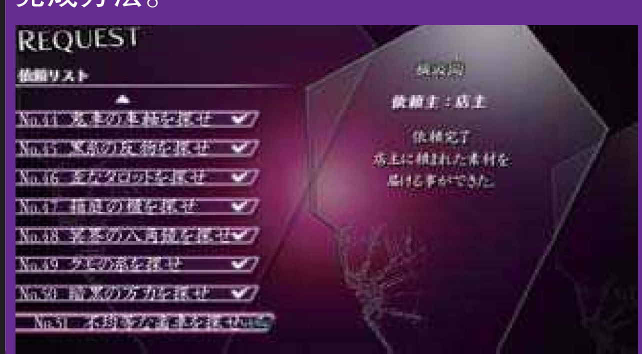


迷宫的地图与传送点

进入迷宫后，玩家可以按START键开启迷宫的迷你地图，按□键还可以查看地图中的具体坐标和当前迷宫的踏破率。迷宫不同的阶层中还会出现传送点，利用传送点可以快速在特定的阶层内移动，可惜本作没有能直接退出迷宫的道具，想退出只能移动到传送点上，这一点非常不体贴。

委托任务

在游戏中除了主线剧情外，玩家还可以接受各种各样的委托任务，完成任务会给予不同的奖励，其中不乏强力的爆发技能。本作共有51个委托任务，但并不是一开始就可以选，它们会随着章节的深入逐步出现，其中大部分任务还需要完成前置任务才能接受。任务的具体要求和完成情况可以在菜单内的依赖一项查看，以下是所有委托任务的完成方法。



委托任务一览

任务编号	委托名称	委托人	完成方法	报酬
No.1	纱菜は运动好き	千景纱菜	第二章开启委托任务系统后在天宫区域的公园位置与千景纱菜对话后直接完成	–
No.2	纱菜の出会い	千景纱菜	进入第四章后在天宫区域与千景纱菜对话后直接完成，完成本章迷宫后也可触发本任务	–
No.3	纱菜の决意	千景纱菜	进入第七章后在天宫区域与纱菜对话后直接完成	–
No.4	纱菜の恼み事	千景纱菜	进入第七章后在天宫区域与纱菜对话后直接完成	–
No.5	狮子の憧れ	朝比奈狮子	第二章开启委托任务系统后在天宫区域与朝比奈狮子对话后直接完成	–
No.6	狮子は通贩好き	朝比奈狮子	第二章开启委托任务系统后在日穗里和天宫区域与朝比奈狮子对话后完成	–
No.7	狮子の商品确认	朝比奈狮子	第二章开启委托任务系统后在日穗里和天宫区域与朝比奈狮子对话后，前往天宫区域的凄哭工房 – 创造的 3 层（X20、Y18）打倒目标杂兵后获得木のタリスマン	–
No.8	狮子の性能确认	朝比奈狮子	第三章开始后在天宫区域与狮子对话后，前往御灵街道 6 层，中央位置（X14、Y18）打倒杂兵后返回天宫区域完成	MHP5
No.9	狮子の通贩の证明	朝比奈狮子	进入第七章后在天宫区域与狮子对话，然后进入该区域的迷宫虚无の监狱 – 纯白 3 层左边区域（X8、Y15）打倒レオンヘドウ ×4 后完成，注意它们全是 MIND 抗性	–

任务编号	委托名称	委托人	完成方法	报酬
No.10	绪方の力试し：初级	绪方洋一	第二章开启委托任务系统后在日穗里绪方的事务所接受任务，再返回天宫区域的凄哭工房－创造 3 层打倒 10 只ニャインズ	5000
No.11	绪方の力试し：中级	绪方洋一	进入第四章后在日穗里区域的事务所接受任务，接着进入该区域的迷宫御灵街道消灭 15 只ソウルバランサー，这种敌人会在该迷宫的 4、5、8 和 9 层出现，要进入 8、9 层必须破坏第 3 层左边的通道才能进入，弱点是土属性，完成后返回事务所报告完成	10000
No.12	绪方の力试し：上级	绪方洋一	进入第七章后并完成事务所中级试练以及探索猫的任务后可接受该任务，前往横波间的迷宫混沌の禁书打倒 20 只ツインズピクシ－，这种敌人最容易出现在 6 层，弱点是土属性，直接利用传送点到 5 层再直接走上去，难度不高，完成后返回事务所报告	25000
No.13	绪方は子供好き?	绪方洋一	完成 10 号和 35 号委托后在天宫区域与绪方对话后直接完成	–
No.14	琴音の迷い	白菊琴音	通过第四章的迷宫后与日穗里的琴音对话后，进入该区域的迷宫御灵街道 5 层中央区域位置（X13、Y9）与铠武者的亡灵战斗，对手的单体物理攻击伤害在 100 左右且一回合行动 2 次，推荐 20 级以上再挑战，胜利后完成	–
No.15	琴音の决断	白菊琴音	进入第五章并完成 14 号任务后在日穗里与琴音对话接受任务，再次进入该区域迷宫御灵街道 5 层中央区域位置与铠武者的亡灵战斗，与 14 号任务相比，敌人强化了攻击力，注意合理的防御和回复，胜利后直接完成	–
No.16	琴音の觉悟	白菊琴音	进入第七章后在日穗里区域与琴音对话接受任务，第三次前往御灵街道的 5 层与武者亡灵战斗，它的能力大幅强化，全员一定要装备全体中等回复的技能，然后与其慢慢打防御持久战	技能卡片剑舞零拍
No.17	琴音の告白	白菊琴音	进入第五章后在日穗里与琴音对话后直接完成	–
No.18	リィナの基础训练	リィナ	第四章开始后与横波间的リィナ对话后前往该区域迷宫混沌の禁书击倒 10 只ブルジャイラ，这种敌人在 5 层出现率最高，直接传送过去即可，这种敌人的特点是 HP 很高，胜利后直接完成	技能卡片乱鸣小破
No.19	リィナの应用训练	リィナ	进入第七章并完成 18 号任务后，在横波间与リィナ对话后接受任务，进入本区域的迷宫混沌の禁书打倒 20 只シュピンネクラブ，弱点是火属性，这种敌人容易在 7、9 层出现，必须从 2 层左下角先到达 3 层后，由 3 层的两个出入口进入，敌人强度很弱，达成目标数量后直接完成任务	技能卡片自己再生
No.20	リィナの最终训练	リィナ	进入第九章并完成 19 号任务后，在横波间与リィナ对话后接受任务，进入本区域的迷宫混沌の禁书 9 层中央位置（X17、Y11）打倒スプ－キオルテンヌ，很强力的 BOSS，HP 大概在 10000 左右，推荐采用回复打法，它只会使用单体攻击，伤害在 150 左右，偶尔会 2 次行动，我方角色的 HP 不要下降到一半以下会比较安全，胜利后直接完成任务	限定强化术・贰式
No.21	リィナは世间知らず?	リィナ	进入第五章后与横波间的リィナ对话后自动完成	–
No.22	リィナのお茶仲间	リィナ	进入第五章后进入横波间道具屋选择会话する后直接完成	–
No.23	雫と一绪に	神名雫	第二章开启委托任务系统后返回天宫区域与神名雫对话后陪她买东西	–
No.24	雫と一绪に、日穗里	神名雫	第三章一开始后前往天宫区域与神名雫对话，再前往日穗里与其对话完成	–
No.25	雫と一绪に、横波间	神名雫	进入第四章后与天宫区域的神名对话，然后进入横波间再次与其对话完成	–
No.26	雫と一绪に、天宫	神名雫	第五章开始后与天宫区域的神名对话，接着去天宫车站再次与其对话完成	–
No.27	限りなく苍い瞳を探せ	オ－ナ－	完成事务所委托的 10 号和 35 号任务后再次与绪方对话接受任务，前往天宫区域的凄哭工房－创造 2 层左上角（X11、Y10）获得限りなく苍い瞳，再回天宫区域与装备店的老板对话后完成	无印の纹章
No.28	碧色の角笛石を探せ	オ－ナ－	进入第三章并完成 27 号任务后触发任务，与装备品店的老板对话选择会话する后前往日穗里的迷宫御灵街道 4 层中央位置（X11、Y16）找到碧色の角笛石，返回天宫区域的装饰品屋与店长对话完成	エウロペンダント
No.29	深渊の操糸を探せ	オ－ナ－	进入第四章并完成 28 号任务后触发任务，与装备品店的老板对话选择会话する后前往天宫区域的迷宫惨哭工房－破坏 5 层中央位置（X4、Y8）找到深渊の操糸（必须破坏 4 层右下角障碍物后进入），返回交给店主完成	コ－ラルの护符
No.30	星姬の首饰りを探せ	オ－ナ－	进入第六章并完成 29 号任务的情况下与天宫区域的装备屋对话后接受任务，前往天宫区域迷宫命运の分歧点 4 层打倒地图左边房间（X5、Y13）的敌人プッペドゥ－テ ×2，弱点是风属性，获得星姬の首饰り后返回报告完成	カコウエンのレンズ

任务编号	委托名称	委托人	完成方法	报酬
No.31	狂兽の胃石を探せ	オ－ナ－	进入第七章并完成 30 号任务的情况下与天宫区域的装备屋对话后接受任务，前往天宫区域的迷宫虚无の监狱－纯白 4 层打倒左上角（X11、Y9）的强化型杂兵シュピッツロック ×2 后获得狂兽の胃石，返回与其报告完成	ボレア－スピアス
No.32	龙の牙を探せ	オ－ナ－	进入第八章并完成 31 号任务的情况下与天宫区域的装备屋对话后接受任务，前往横波间的迷宫深渊交差路－往路，在 5 层的右上角（X20、Y9）与アルタスコルピオ ×2 战斗，弱点是火属性，胜利后获得龙の牙，返回报告完成	青铜の宝剑
No.33	光彩の管を探せ	オ－ナ－	进入第九章并完成 32 号任务的情况下与天宫区域的装备屋对话后接受任务，前往地图右边（X25、Y18）打倒ハイッグクラブ ×2，弱点是火属性，胜利后获得光彩の管，返回报告完成	青铜の镜
No.34	银の瞳を探せ	オ－ナ－	进入第十章并完成 33 号任务后与装备品店的老板对话接受任务，进入日穗里的迷宫落莫戏战 6 层打倒地图下方（X15、Y23）房间内的ギガスト－カ－×2 获得银の瞳，弱点是风属性，胜利后返回交给她完成	青铜の勾玉
No.35	迷い猫の搜索	？？？	第二章开启委托任务系统接受任务后回到天宫区域，先到道具店选择会话をする，再前往装备店与店主对话，反复 2 次后完成	1500
No.36	续・迷い猫の搜索	？？？	第四章的迷宫结束后前往事务所接受任务，再前往横波间的道具店与店主对话后，与合成屋的店主对话，最后进入混沌の禁书内 10 层，要到达 10 层比较麻烦，首先要开启 6 层原 BOSS 旁边的机关，这样会回到 2 层，左下角的大门会开启，进入 3 层后开启右上角的机关，然后从阶层左上角进入 8 层，在 8 层最右边打开机关，再返回 3 层，从左边进入 7 层，最后前 7 层的左下角就能进入到 10 层，在 10 层的最下方（X14、Y13）进行一场杂兵战，胜利后返回事务所报告	7000
No.37	续续・迷い猫の搜索	绪方洋一	进入第七章后并完成 36 号任务的情况下与绪方对话接受任务，再进入天宫区域的道具店与店员对话，进入该区域的迷宫虚无の监狱－纯白 2 层左下角（X11、Y19）打倒强化型的杂兵ヘックスペルツ ×2，胜利后返回事务所报告完成	15000
No.38	猫の恩返し？	绪方洋一	进入第七章后并完成 36 号任务的情况下与日穗里区域的绪方对话直接完成任务	技能卡片爱娘のワルツ
No.39	横波间へ荷物理运び	コンビニ店员	进入第七章与天宫区域的道具店店员对话后，再到横波间的道具店与店员对话直接完成	ガッツ饮料水 SG
No.40	日穗里へ荷物理运び	コンビニ店员	进入第七章并完成 39 号任务的情况下与横波间道具店的店员对话，再前往日穗里的道具店与店员对话完成	ガッツ饮料水 SG
No.41	空羽原へ荷物运び	コンビニ店员	进入第十一章并完成 40 号任务的情况下，与日穗里道具店的店员对话后再前往空羽原区域的道具店与店员对话直接完成	ガッツ饮料水 SG
No.42	天宫へ荷物运び	コンビニ店员	进入第十一章并完成 41 号任务的情况下，与空羽原区域的道具店店员对话后再前往天宫区域的道具店与店员对话直接完成	ガッツ饮料水 SG
No.43	合成の案内	店主	进入第四章后先出迷宫进入横波间的卡片合成屋，对话完毕后自动完成（也可通过迷宫后再完成）	－
No.44	鬼车の车轴を探せ	店主	第四章开始后进入横波间与合成屋的店主对话接受任务，前往天宫区域的迷宫惨哭工房－破坏 4 层右上角区域（X19、Y9）与ナデルメイデン ×2 和フエデルバランス ×2 战斗，胜利后获得鬼车の车轴，返回与店主报告完成	技能卡片魔轰炎球
No.45	黑糸の反物を探せ	店主	进入第四章并完成了 44 号任务与卡片合成屋的店主对话后，进入御灵街道 8 层上方（X12、Y10）打倒ルムウオクス、レオンヘドゥ、ビガ－シエル后获得黑糸の反物，对手是强化型杂兵，不要太轻敌，胜利后返回交给店主完成	技能卡片命升丹术・甲式
No.46	歪なタロットを探せ	店主	进入第五章并完成了 45 号任务与卡片合成屋的店主对话后，进入该区域迷宫混沌の禁书 4 层下方（X16、Y25）与ニヤモック、プッペドゥ－テ战斗，胜利后获得歪なタロット，返回交给店主完成	技能卡片灵炮岩球
No.47	箱庭の柜を探せ	店主	进入第七章并完成 46 号任务后与横波间的合成屋店主对话接受任务，前往天宫区域的迷宫虚无の监狱 5 层中央的房间（X13、Y15）打倒敌人ツヴァイダル ×2 和シザ－スクラブ，敌人实力比较强，获得箱庭の柜返回与店主报告完成	技能卡片雪花冻球
No.48	冥界の八角镜を探せ	店主	进入第八章并完成 47 号任务后与横波间的合成屋店主对话接受任务，前往横波间的迷宫深渊交差路－往路，在 1 层的右上角（X24、Y12）与バオア－ビ－ク、サ－ジエゴ－ト和アルタスコルピオ战斗，都是运命の分岐点－终点里的杂兵，胜利后获得冥界の八角镜，返回与其报告完成	技能卡片闪烈风球
No.49	クモの糸を探せ	店主	进入第十章并完成了 48 号任务与卡片合成屋的店主对话后，进入日穗里的迷宫落莫戏战 10 层打倒左上角（X12、Y5）房间内的ネイルケ－ニヒ ×2 和ツイ－リ－アクエリ，胜利后获得クモの糸交给店主完成	技能卡片精升丹术・丙式

任务编号	委托名称	委托人	完成方法	报酬
No.50	暗黒の万力を探せ	店主	进入第十一章并完成 49 号任务后与横波间的合成屋店主对话接受任务，前往最终迷宫梦幻回廊 3 层右上角（X20、Y6）打倒敌人ナハトリ－ネ、カ－ネゴ－ト和モドウレアクエリ获得暗黒の万力，将其交给她完成	技能卡片攻升丹术·丙式
No.51	不均等な齿车を探せ	店主	进入第十一章并完成 50 号任务后与横波间的合成屋店主对话接受任务，前往最终迷宫梦幻回廊 9 层左中位置（X9、Y14）打倒敌人ラミイカヴェ－ロ ×2 和ピツシエツイ－リ－，都是强化型杂兵，难度不高，胜利后获得不均等な齿车，将其交给她完成	技能卡片防升丹术·丙式

战斗额外奖励

战斗结束后，除了可以获得金钱、道具和SP外，满足特定的条件后系统还会给予玩家一定的经验作为奖励：例如快速结束战斗、一招消灭3个以上的敌人等等。完成项目越多，奖励的经验越高，最高能够获得50%的经验加成，发动条件的要求如下：

条件名	发动方法
クイツクバトル	2 回合内结束战斗
ノ－ダメ－ジ	无伤结束战斗，这里的无伤指的是角色不受到敌人的伤害，MIND 是否受伤是不计入在内的，释放技能所扣减的 LP 也不算
ビツグスラツガ－	一次攻击消灭 3 名以上敌人
爆发コンダクタ－	使用爆发状态执行了行动的情况下结束战斗
オ－バ－キル	对敌人造成了致命伤害

异常状态

本作的异常状态虽然比较少，但负面效果非常强力，经常会有中了异常状态导致全灭的情况发生。除了用道具或魔法可以恢复外，后期还可以用强力装备或技能来防御。以下是本作中所有的异常状态。

异常状态名	效果
眩晕	当前回合无法行动，下一回合自动恢复
毒	一定回合内角色的 LP 徐徐减少，随时间经过自动恢复
诅咒	一定回合内 MP 徐徐减少且无法自动回复，随时间经过自动恢复
麻痹	无法做任何行动，不会随时间经过自动恢复，全员被麻痹的话会直接全灭
暗黑	一定回合内命中率下降，随时间经过自动恢复
封印	无法召唤 MIND，不会随着时间经过自动恢复




流程攻略



注 1：如果想一周目内白金的玩家，开始游戏时一定要选择最高的 EXPERT 难度进行游戏，且中途不能更换，否则通关后无法获得相关奖杯。

注 2：以下流程以 NORMAL 难度为准，实测最高难度下打发没有太大区别，无非就是多几个回合而已。



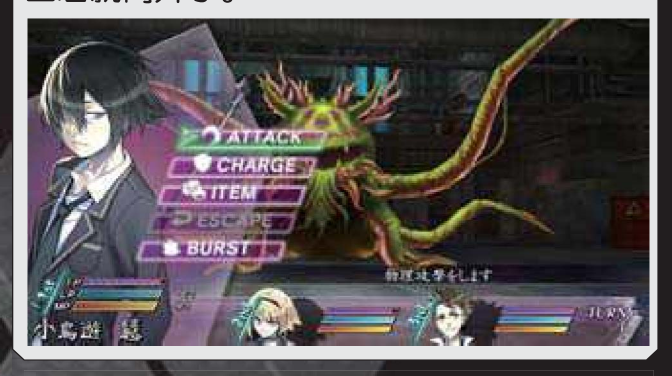

序章

剧情结束后开启大地图，此时玩家能操作主角进行移动，不过目前只有一个地点可以进入。进入目的地连续触发剧情后主角会被迫觉醒操作 MIND 的能力，选择武器后自动遭遇一场剧情战，队伍中有只有主角和千景纱菜，根据提示按 L 键召唤他们的 MIND 进行战斗，LP 和 TP 满足要求可以使用角色的技能，胜利后纱菜答应主角第二天向他解释自己的力量如何而来后离开队伍。

第二天进入学校，朝比奈会邀约主角放学后调查最近频繁出现的斧男幽灵事件。来到教室后纱菜告诉主角自己也是在危机关头偶尔得到了该能力，而这个能力被称为 MIND，普通正常人是看不到他们的，除此之外的其他事情自己也不清楚。剧情后纱菜也被拉进了放学后的调查队伍中，先前往天宫公园，没想到这次连朝比奈狮子也觉醒了能力，获得了自己的 MIND。此后正式进入第一个迷宫凄哭工房－创造。

第一章

刚进入就会遭遇强制教学战斗，三人合力使用普通攻击即可击破敌人。战斗结束后开始探索，先往右前进，在1层中央位置（X13、Y15）触发技能教学，在战斗中获得的技能卡片可以装备在角色身上，战斗中召唤出MIND释放，注意在MIND状态下受到攻击会消耗MIND的MP，如果MP为0时将暂时无法召唤MIND，要等MP回复后才能再召唤。在战斗中要灵活召唤MIND进行战斗，人型状态下的角色是很脆弱的。教学结束后继续往下走，尽头宝箱内可以获得回复道具**エナジ－メイト**。右边的岔道暂时无法通过，只能返回进入右边的大门，这里继续触发几个教学剧情，并获得额外的装备品，不要忘记给角色装上。通过这个部分在地图右上角会看到红色的EVENT标识，准备一下进入BOSS战，胜利后遇到自称是侦探的绪方洋一，原来他也可以控制MIND，而玩家现在所在的地方和外界的现实世界不同，被称为狂精神界，看来他知道的情报比主角等人要多，在其帮助下主角等人成功脱险离开迷宫。当前迷宫踏破率最多只能到90%，下方有一部分暂时是进不去的。回到公园入口，绪方告诉主角等人第二天前往他的事务所见面后就离开了。



BOSS エビルオルテンヌ

首场BOSS战，由于目前很多系统都没开，建议在战斗前升到3级以上，并将所有同伴的TP提升到最高，这样进入战斗后所有角色发动爆发状态，使用技能可以优先连续攻击其6次，瞬间就能将其血量削减80%左右。当其LP低于一半时会使用异常状态攻击，针对其LP不高的特点，采用强攻战术2回合就能消灭它。

第二章

剧情结束后自动进入第二章，地图上除了会出现新的剧情点外，还会出现装备店（ROSEMARY）和道具店（C'smart），在这里能购买各种道具和装备。接下来进入地图上的神名雫以及朝比奈狮子所在地点，与其对话后千景纱菜出现，再与其对话后进入主角所在地出现新的地点天宫驿，从这里可以进入新的区域日穗里，在绪方的事务所再次见到他，绪方简单地告诉了主角等人更多的情报，但关于MIND为什么会出现在众人身



上以及突然出现的神秘女性到底是什么身分等等都还是未解之谜。最后绪方邀请主角等人一起加入事务所，此后委托任务系统正式开启。首先接受任务绪方の力试し：初级，返回天公区域进入凄哭工房－创造开始委托任务，注意此时地图上会出现各个角色的委托任务，一个个完成吧（游戏中不少任务是直接对话就能完成的）。

回到凄哭工房－创造1层最下方，调查原先被挡住的大门会出现操作提示，连续点击大门即可破坏它探索剩下的区域，这里除了有通往2层的楼梯外（X19、Y19），还有直接传送出迷宫的传送点（X17、Y21），这是游戏后期需要多加利用的装置。进入2层探索会触发新的教学内容，打倒过的敌人在血槽旁会出现它们的属性，针对属性进行攻击能达到事半功倍的效果。另外从这里开始会出现对MIND攻击耐性很高的敌人，使用角色本身攻击更有效，但危险度也会上升。2层的杂兵实力很弱，属性为炎或土，没有克制属性的技能就直接召唤MIND使用物理攻击。在中央位置有逃跑教学，之后继续向中央、左上方和右下角探索，可以回收宝箱并遭遇三场战斗，以后出现该标识的位置都是所谓的战斗区域，接触后会直接遭遇敌人。

探索右上角的区域，在角落中开启机关（X19、Y7）打开地图右边的大门（X19、Y14），从这里进入3层。3层会出现本次委托任务的目标敌人ニャインズ，强度不高，弱点是土属性，用这里得到的土属性技能给予它大伤害，消灭10只后绪方会提醒玩家，不过本层没有传送点，只能原路走回去。回到事务所与绪方对话得到报酬，接下来会自动接到委托任务迷い猫の搜索。返回天宫区域先到道具店选择会话をする，再前往装备店与店主对话，反复2次后完成。获得报酬后再次与绪方对话可以接到下一个任务限りなく苍い瞳を探せ，此时绪方会暂时离队。

出事务所后先在上方触发主线剧情，不要急着去迷宫，在这里主角等人遇到一个可以看到MIND的女高中生，可女高中生看到狮子的手臂后却逃走了，追上去后会遇到铠武者ベイグスラッシャー，与它的战斗直接防御即可，玩家目前是无法打倒它的，几个回合后结束战斗。等众人回过神来女高中生消失了，大家分析她可能也被带到那家神秘的武器店了，接下来全员自动来到新迷宫御灵街道。这里的杂兵强度突然大幅上升，一定要注意在MIND状态和人型状态中灵活切换，合理回复MP逐个击破敌人，大部分杂兵的弱点为火属性和风属性，之前获得的炎魔咒等技能可以在这里发挥很大的作用。在1层左边的通道可以回收一个宝箱，正确的通道在正前方，右下角则会有强力的杂兵战。第6层暂时没必要进入，在2层右上角（X22、Y17）会触发剧情，之后探索左边区域可以找到3层的入口，在3层有传送点，可以传送出迷宫进行补给。继续探索发现下方有一部分暂时是进不去的，往北面走进入4层，在中央位置（X17、Y17）会发现这里无法进入，调查后根据提示使用触摸的方法将帘布划开即可回收里面的宝箱。探索完这一层后，进入5层前一定要整备队伍并存档，5层的敌



人实力大增，遇到4个敌人时最好用爆发状态快速削减敌人数量，不然很容易发生意外导致全灭。在该层中央的位置（X13、Y14）再次看到女高中生，和她对话时会有大量的MIND来袭，危急中女高中生白菊琴音加入队伍并立刻开始一场杂兵战，由于只有琴音和主角2人，要注意切换MIND状态来回复MP，胜利后走右边的通道，切开帘布会发现传送点，直接利用传送点离开迷宫（战斗胜利后记得编成队伍，在菜单界面按□键，否则队伍中只有主角和琴音2人，此时被敌人偷袭很容易导致队伍全灭）。回到事务所后，琴音会正式成为同伴。

第三章

剧情后离开事务所，地图上会出现不少的委托任务，不赶流程的玩家可以先完成，能获得不少报酬。准备一下进入天宫区域主角所在的位置，马上会进入本次的迷宫凄哭工房－破坏。这个迷宫的敌人强度比较高，我方等级最好在10级以上，否则很容易被杂兵全灭。1层没啥难点，很快就可以找到2层的入口，2层中央的区域有很多传送带，踩上去会自动移动，该区域左边、右边和前方都会有道路，应该先利用传送带移动到右

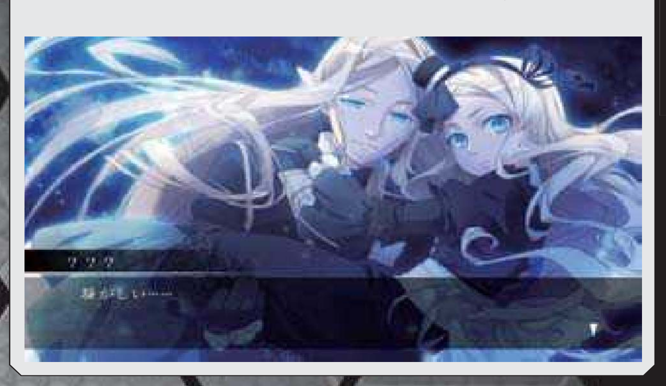


边的区域，这样传送带左边区域的大门会开启，从这里可以探索右下角的区域、回收宝箱并找到3层的楼梯。第3层的敌人强度和前两层相当，但敌人会使用回复技能，打起来会比较耗时。探索完毕后返回2层从北面进入4层，4层和2层类似，有许多传送带区域，并且区域都很小，全部踏破需要反复探索数次。本层目前只有右边一个角落内的区域无法通过，最高探索率只能到99%。从北面进入6层（5层暂时无法进入），在中央房间内会遇到3只リオンフリズ，它们对

MIND状态的攻击有耐性，由于在人型状态战斗会有危险，建议先用MIND削减敌人的数量，再变回人型状态攻击，胜利后还会有一场杂兵战，优先消灭火属性弱点的敌人。战斗结束后发现敌人越来越多，危机时一个陌生的5人组赶到消灭了敌人，不过他们发现主角等人什么都不知道后就离开了，看来他们知道更多关于MIND的情报。等他们走后，利用出口的传送点离开迷宫，返回事务所向绪方说明情况后，众人各怀心事回家了。

第四章

进入本章后会直接触发剧情进入迷宫。得到绪方情报的大家在探索谜之古屋时遇到了另一个可以控制MIND的少女リイナ，从她口中了解到更多关于MIND的事，原来MIND会从一个特定的连接点跑到现实世界来，除了少部分人可以觉醒MIND并与其签订契约外，大部分人会被MIND所影响，现在不关闭连接点的话会有更多的MIND跑到这个世界来造成混乱。剧情后リイナ加入队伍并自动进入迷宫混沌の禁书。1层没什么陷阱，左边的道路可以回收宝箱，右边则可以进入2层。这里的敌人弱点为风属性和土属性，强度都不高，比较麻烦还是MIND耐性的敌人，到这里可以尝试使用爆发状态攻击，削减它们的数量直到只剩下一个时全员防御回复TP，保存实力用于对付之后的战斗。2层没有陷阱或是太强的敌人，该层左下角区域（X6、Y18）有一道门暂时进不去。直接从右上角可以进入4层，这一层比2层更简单，出口在右上角。进入5层后要小心这里新出现的两种强敌，其中女巫形敌人会使用全体攻击以及麻痹攻击，全员被麻痹的话会直接全灭，她们的弱点是土属性，遇到



后一定要优先消灭，除此之外异常恢复魔法一定要装备；牛形状的敌人攻击力和LP都非常高，弱点是风属性。本层的出口在右上角，在中央位置还有传送点。6层同样会出现新敌人，弱点是火属性，在最中央的位置（X16、Y11）会遭遇本次迷宫的BOSS战，注意BOSS旁边有个机关，开启它能进入2层之前进不去的地方。胜利后成功封闭该区域的连接点，返回事务所进入下一章。

BOSS フリ-ガメイデン

难度非常大的BOSS战，虽然只会一招全体攻击和一招单体攻击，但一招就能对我方造成40%以上的伤害量，推荐全员必须在20级以上，同时蓄满TP并回复LP，进入战斗后发动MIND并利用爆发给予BOSS重创，一轮下来可以削减其一半左右的LP。接下来则让一人攻击，两人回复或辅助，由于BOSS有时候是2次行动，所以我方最好时常处于MIND状态，这样即使MIND被击破也不会导致玩家死亡。输出不够的话，建议先传送出迷宫，在新区域横波间周边进入卡片店，消耗SP对卡片进行进化或强化，推荐进化出至少一个全体回复的技能卡片，其他强化满级单体的小伤害攻击技能，可以大大增加输出能力。



第五章

进入本章后，之前战斗累积的SP和卡片也可以好好地强化一下，不推荐一开始就进化高级卡片，不但浪费材料还需要消耗大量的SP。事务所剧情后天宫区域出现新的迷宫命运分歧点–始点，1层的区域分歧很多，注意这层能回收不少宝箱，出现的两种

敌人都不强，但要小心敌人的封印状态，中了是无法召唤 MIND 的，且该状态不会随着时间自动恢复，没有对应恢复的技能就只能多买一些道具了。左边的通道可以进入 2 层，下方则能到达 3 层，建议先探索 2 层回收宝箱，但要注意这一层的敌人特别强，还会使用毒状态攻击。探索完毕后从 1 层下方进入 3 层，这一层非常小，通往 4 层的道路在北面。4 层一开始就有传送点，道具不够的可以传送回去补给。从 4 层右边可以进入 5 层，北面可以到达 6 层，目前只需要去 5 层，在该层右边（X24、Y16）遭遇本章的 BOSS ツアトゥ－ガ，将其击破后该区域的连接点自动关闭，回到事务所报告本章结束。



BOSS ツアトゥ-ガ

非常强力的物理型 BOSS，本体只会使用 2 种攻击，我方等级在 25 级左右的情况下被攻击到伤害可以达到 150 左右，而且 BOSS 有时会 2 次行动，被连续击中的话必定死人，建议可以装备怪力削减的技能卡片，升满能降低伤害到 100 左右。此战全员的 MP 和 LP 不能低于一半以下，战斗前蓄满 TP 快速利用爆发削减 BOSS 的 LP，持久战对我方是非常不利的，全体回复的技能最好人手一个，避免出现有人被击破陷入救人死、死人再救再死的恶性循环。



第六章

回到事务所，绪方怕众人出事要求大家以后不要来了。离开事务所第二天前往学校，上课时突然发生了异变，狂精神界的 MIND 跑到学校里控制了学生，等大家摸清楚状况时面前出现了两个世界的连接点，并且雫同学似乎也进入到了狂精神界，不把她救出来的话后果不堪设想。剧情后进入新的迷宫虚无の监狱－纯白，目前只有主角、纱菜和狮子在队伍中，之前没提升他们三人等级的话这里会比较吃力了。该迷宫的敌人强度都比较高，敌人的弱点大多是风属性，多用该属性的技能攻击。1 层没什么难点，从左右都能到达上方的出口，建议绕一圈将本层探索完毕。另外值得一提的是从本迷宫开始敌人会大几率掉落各种中级刻玉，这是用来进化高级卡片的必备材料，多刷一些对战斗非常有利。2 层的通道在最右上方，3 层新出现的敌人弱点依旧是风属性，另外这层比较恶心，出现了单向通道，探索时一定要注意门的方向，否则绕回来要浪费很多时间。4 层要比之前的几层都大，需要反复来回好几次才能达成 100% 的探索率。5 层的区域中央（X13、Y12）可以发现传送点，这里建议玩家传送出去强化一下卡片，准备完毕后在迷宫最下方（X8、Y23）遭遇本迷宫的 BOSS クティ－ラ。胜利后成功救出神名雫返回现实世界，此时神秘的 5 人组再次出现，争执中神名雫突然使用了不可思议的能力，消除了对方的 MIND，可惜最终众人敌不过 5 人组，神名雫被他们抓走。



BOSS クティ-ラ

同样是难度非常高的BOSS战，BOSS会使用两种单体攻击，魔法单体攻击伤害在150以上，物理单体攻击则要低一些，我方三人平均等级在30以上的情况下，被击中也会损失一半至80%左右的LP。本战推荐两种打法，其一是利用她的冰属性弱点，战斗前进化出冰属性单体中伤害魔法裂波动咒，这样强化到最高级一招大概可以削减其600以上的LP；另一种方法是强化单体随机次数中等伤害的技能虎额碎连击，强化到最高级一次造成1000以上的伤害并不难，这招是物理攻击，因此建议给物攻最高的狮子用，再强化物理攻击就能达成高伤害。除此之外，全体中回复的魔法一定要有，这样战斗前蓄满TP，进入战斗用爆发状态对BOSS造成一次伤害后，立刻进行防御和回复保持我方的LP，防止被BOSS的攻击直接打残或秒掉。等输出角色的TP蓄够再次释放爆发攻击，这样反复和BOSS打持久战，BOSS的LP大约在10000左右，坚持10来次攻击就能获胜。本战不建议硬拼或速战法，以我方目前的实力要快速歼灭她几乎是不可能的，全灭的概率非常高。



第七章

醒来后所有人都会归队，回到事务所和大家商量如何救助神名雫，剧情结束出门就会出现新的迷宫虚无の监狱－洁癖，这个迷宫的整体难度不高，迷宫本身也比较小。1层正确的道路在左边，但右边可以回收宝箱，想要100%探索的玩家可先走右边，几种敌人都不算很强，但LP很高，特别要注意它们会使用毒和封印状态的攻击。进入2层直接发生剧情，接下来从右边的通道可以绕到3层（走三道门最左边的那一道），3层都由一个个小房间组成，正确的道路在地图的右下角，探索到右下角最中央的房间内会遇到5人组中的九条雪斗，对话后他丢下两只怪物就跑了，接下来与ガブスピ－ケ ×2战斗，这两个敌人都只是强化杂兵的级别，弱点是土属性，使用爆发发动强力攻击技能一回合就能结束战斗。胜利后对方打来电话，要求前往深渊交差点见面，找到本层的传送点（X13、Y25）后可以先离开这里。

出大地图先补给一下，接下来的迷宫一共需要探索7层，主力成员的装备一定要更换。准备好后来到横波间区域进入新的迷宫深渊交差路－往路，1层虽然很小但出现的敌人要比上一个迷宫强很多，除了攻击力高外还会使用毒和封印状态攻击，在遇到4个杂兵的战斗中不注意就会全灭，如果能强化几个封印状态完全防御的技能最好，人手一个能大大增加队伍的存活率。另外探索时要注意地面上的回转床陷阱，建议打开小地图在交通要道时随时查看自己面对的方向。在中央附近的位置会发生剧情，全部探索完毕再继续往北面走进入2层。一进入2层就会发生剧情，来到中央的位置发现前方的大门无法打开，而左右四道门分别通往3、4、5和6层，这些地方都必须进入，但先进哪个没有影响，笔者选择先进入左上角的3层，注意这里的敌人会使用附带封印状态的全体攻击，遇到的话优先消灭。从初始位置的上方走，在中间进入该区域最中央的房间（X20、Y14）根据提示擦亮白虎镜，返回时要小心回转床；第4层由环形的桥组成，从上方的桥进入正中央的位置（X15、Y14）擦亮青龙镜后返回；第5层比较小，但道路中有回转床，在右下角区域（X19、Y19）擦亮玄武镜后前往第6层，这一层的朱雀镜在该区域最左上角（X4、Y6），四面镜子全擦亮后会出现某个地方开门的提示，返回2层，最上方的大门打开，这样就能进入本次迷宫最后的第7层。7层的区域很小，在中央位置触发本次的小BOSS战，胜利后还是让5人组中的希咲丽华逃走了，

剧情后会直接返回事务所，不想再走一次迷宫的玩家建议在战斗前就把该区域全部探索完毕。



BOSS バオア-ビ-ク ×2+ カヴェ-ロシェマ

3 个强化型杂兵，能力比在迷宫中的高出一截，利用爆发快速削减敌人数量，一回合歼灭它们，要小心中异常状态导致全灭。

第八章

再次在车站遇到了 5 人组中的九条，这次他竟然把一直调查该事件的两名警官送进了狂精神界，没有 MIND 的人进入那里后果不堪设想。剧情后自动进入本章的迷宫运命の分岐点 – 终点，由于剧情后是直接进迷宫的，所以需要探索到传送点才能返回大地图，最近的传送点在 1 层最下方。1 层的迷宫非常大，大致分为左右两个部分，虽然没什么陷阱但这里的敌人都比较麻烦，能力强还抵抗 MIND 的攻击，战斗时一定要随时注意回复。从左上角进入 2 层后会在初始地点附近发生剧情，成功救助警官后自动返回外界，剧情后补给一下再次进入迷宫。直接进入 2 层，通往 3 层的道路在正前方，但需要先开启右边的开关才能进入，该层 MIND 耐性的敌人很多。从右下角进入 5 层，这一层非常小，玩家的目标是开启地图左上角（X11、Y20）的机关，但要注意本层有陷阱，踩上去后会自动退回楼梯前（X22、Y23），想要 100% 探索的玩家需要多跑几次，当然利用这一点也可以在探索完成后快速返回。该层新的敌人会使用全体大伤害魔法，进入战斗后用技能先削减敌人数量，否则运气不好被连续轰中 3 次以上导致 MIND 一回合就强制退出也是很常见的。开启机关后回到 2 层左上角，从这里进入 3 层。3 层的范围非常大，一路往右边探索，在中央位置（X15、Y18）可以发现传送点，继续往右边探索，在坐标（X21、Y16）处正式与 BOSS 九条雪斗战斗，注意这里右边还有一部分可以探索，想直接完成 100% 探索的玩家一定要先把右边探索完毕再与 BOSS 交战。成功打倒九条雪斗后得知原来他只是经常被父母遗忘的普通小孩，因为长期不被家人重视才会被 5 人组中的西园寺灯月所利用。离开迷宫后回到现实世界，剧情后进入第九章。



BOSS 九条雪斗

目前为止最难打的 BOSS。他会使用的技能一共有 5 招，其中防御技能オ – メントラップ一旦使用的话，当前回合所有伤害降低到 10%，3 种攻击技能中サヴァイアトラップ能造成单体 250 以上的伤害，海王冻牙咬则为 200 左右，全体攻击冰界天杀阵会对全体造成 150 左右的伤害，最后一个辅助技能池鱼笼取·扩会降低我方全员的速度。对付他，我方全员的等级推荐在 45 级以上，然后采取 2 主攻 1 回复的阵容用爆发状态和他慢慢磨，他的 LP 在 13500 左右。笔者推荐的具体打法为：将回复辅助成员安排在第一个并装备中级回复术光愈阵和全员攻击力上升的技能，并把这两个技能提升到满级，物理攻击力最高的成员装备单体随机物理次数伤害的技能，例如凤仙绝霸连击或者虎颚碎连击（到这里应该可以拿到 1 个，最高级进化的卡片肆の刻玉在这里也可以打出来），同时装备防御上升和攻击上升的被动技能卡片，能强化多少就强化到多少。笔者用凤仙绝霸连击在增加了攻击力的情况下，一招可以打出 2000 的伤害，进入爆发状态立刻攻击，一来攻击消耗 TP 就可以退回人型状态防御，二来可以防止 BOSS 使用オ – メン

トラップ将伤害降低到 10%，放完一次后全员防御，一旦有队友的 LP 下降到一半左右就用爆发状态进行全员回复，另外两名队员继续防御回复 TP，TP 蓄满继续放爆发攻击，这样下来只要进行 7 次攻击就能击倒 BOSS。虽然这种方法打起来节奏很慢，但安全系数很高。另外虽然这个 BOSS 是以水属性攻击为主，但不建议使用水属性耐性提升的技能，因为持续时间不长作用有限，水属性耐性提升的被动技能倒是可以考虑人手装备一个。



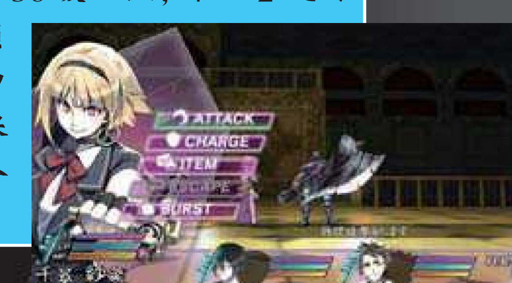
第九章

剧情后先回到事务所，对方来电后回到日穗里可以看到地图上的新地点 UNKNOWN，进入后发现 5 人组的希咲丽华在利用 MIND 攻击平民，原来学校里的袭击事件都是她一手策划的。剧情后自动进入本章的迷宫落莫戏场，这个迷宫层数非常多，好在每层都不大，这章的商店有全回复系的道具出售，可以多准备一些，主力也尽量更换新装备。来到迷宫 1 层，新出现的几种敌人都不算强，但要注意它们的攻击附带暗黑和封印状态，有些敌人附带的异常状态还不止一种。从左下方进入 2 层，中途的两道门都可以回收宝箱（注意这里有道门暂时进不去，探索率目前只能达到 98%）。顺着道路进入 3 层，这里暂时只能探索一部分，直接进入前方的 5 层，这一层比之前几层都要大，我们的目的是开启最下方（X14、Y24）的机关，探索时小心一种螃蟹型的敌人，这种敌人的 LP 很高，遇到的话优先用技能削减其数量，否则一次遇到 4 个压力会很大（有火属性技能最好）。将电源开启后返回 2 层，从之前无法进入的位置来到 3 层的南面，从这里绕到 4 层。在 4 层中央会触发一场强制战斗，胜利后从 4 层的南面和北面分别可以找到通往 8 层和 6 层的楼梯。先走 6 层，可以先探索 6 层和 7 层，回收不少宝箱（不在意宝箱和探索的玩家可以选择不进入）。完成后返回进入 8 层，敌人强度会再次上升，全体攻击伤害很高，但好在它们 LP 都很低，推荐换上全体攻击的技能快速歼灭它们。8 层中央的房间目前进不去，需要开启 9、10、11 三个阶层的机关，先开哪个没影响。笔者选择先进入 9 层，直接往北面走，在左下角（X13、Y19）根据提示调查怪しげな人形开启机关，从北面进入 10 层，先走左边（X12、Y13）调查雕刻开启本层的大门，接着依次开启右边（X19、Y14）和左上角（X8、Y14）的两尊怪しげな人形。返回进入 11 层，在中央位置（X17、Y17）开启最后一个怪しげな人形机关，返回 8 阶马上会与北面房间内（X15、Y4）的 BOSS 对决，胜利后会提示存档并自动进入第十章。



BOSS 希咲丽华

相比九条，这个 BOSS 的威胁要低很多，她会使用的技能有乱击・百华、炎骸神冲、炎皇爆崩破、影牢狱解放の构え、影牢狱からの解放 5 种。其中炎骸神冲和炎皇爆崩破分别是单体和全体火属性攻击，不防御的话伤害大概在 200 左右，如果全员装备了耐火术，伤害能降到 150 左右；乱击・百华是单体物理攻击，伤害只有 100 出头；当提示她使用影牢狱解放の构え时，下一回合必定使用影牢狱からの解放让我方攻击无效化，这个回合全员防御回复吧。具体的打法和九条类似，全员 50 级以上，1 ~ 2 人回复辅助，主力成员用爆发释放大威力的攻击技能，LP 保持在一半以上不会有任何危险。



第十章

返回事务所，这次刑警大叔也赶来帮助众人，互相交换情报后，离开事务所来到横波间区域就自动触发剧情并进入新的迷宫深渊交差路－复路，进入前记得做一下委托任务，并更换主力成员的装备。这个迷宫的结构类似第七章的迷宫，1层有很多回转床，移动的时候一定要开启地图随时注意自己的方向。几种新的敌人除了能力上升外没有太大的变化，装备防毒和诅咒的技能会更轻松，另外从本迷宫开始，敌人会掉落比较高级的卡片了，例如单体火属性大伤害等，可以考虑多刷一些。从北面进入2层，这一层比较小，从左、右、上方分别可通往8层、5层和3层，如果想直接过关的话走第3层，不赶流程的玩家可以探索一下其他阶层。从3层的左边进入4层，这一层非常大，到处都是回转床和岔路，建议从下方开始探索，在右上方（X22、Y1）可以发现本层的传送点，在右上角（X12、Y7）准备一下与本章的BOSS左京奏战斗。将其击破后他告诉众人，原来神名拥有净化MIND的能力，所以西园寺才会抓走她，并且5人中的最后一人其实是西园寺的MIND，也就是说属于完全契约型，实力非常强。说完后左京独自离开，这时刑警打来电话，与西园寺的决战就在眼前了。



BOSS 左京奏

比较强的BOSS之一，他会使用的技能包括地灵崩坏枪、兽王尘界裂、全てを弾く防御阵、贯通するナイフ、不完全な抹杀5种，其中贯通するナイフ和地灵崩坏枪是单体物理攻击，伤害在200左右，注意回复不会有太大问题；兽王尘界裂比较麻烦，能造成全体300左右的伤害，这一招不防御非死即伤；当其使用全てを弾く防御阵时该回合内全技能攻击无效，但普通攻击伤害上升至150%，利用这一点全员转换为普通攻击可以给BOSS造成不小的伤害；最后一招不完全な抹杀则是单体高概率一击必杀，无法防御，中了只能让其他成员救起来。对付左京奏一定要全程使用爆发攻击，这样可以每回合都处于防御状态，不防御的话也必须召唤MIND在场，否则被他全体攻击可能导致全盘皆输，全体随时保持LP在80%以上会比较安全。另外，玩家到这里应该能拿到几名角色的专用爆发技能了，适当使用能够大幅加快战斗的节奏。



第十一章

利用传送点返回现世，新地点空羽原区域会出现在大地图上，这里有游戏中的最终迷宫梦幻回廊，进入前好好准备一下，多完成点委托任务并合成强力卡片等，主力成员也一定要更换装备。梦幻回廊一共有15层，在这里会触发大量的剧情，不过敌人的强度反倒降低了，是本作后期练级的最佳地点，另外这里还可以打出很多顶级卡片，可以多刷一点。所有阶层的情况可以参考后文的要点提示，在15层打开机关后，该层最北面会与本作的最终BOSS西园寺灯月进行战斗。



灵偶异界

最终迷宫全阶层要点

1 层：在中央偏右位置（X13、Y17）有西园寺的回想事件 1，在左下角附近（X9、Y20）可以找到传送点，通往 2 层的道路在右上角，这里的敌人实力相对弱，非常适合练级。

2 层：进入后会立刻发生西园寺的回想事件 2，在中央位置（X14、Y10）会发生西园寺的回想事件 3，在右上角（X23、Y2）开启开关后才能打开地图中央（X12、Y6）的铁门，从这里可以进入 4 层；右边中央位置有道路进入 3 层

3 层：进入后会立刻发生神名雫的回想事件 1，在地图中央（X16、Y19）会发生对话事件。

4 层：进入后会立刻发生西园寺的回想事件 4，在中央区域（X18、Y11）会发生神名雫的回想事件 2；最左上角有通往 5 层的楼梯。

5 层：进入后直接发生西园寺的回想事件 5，在左上角（X21、Y6）可以发现本层的传送点；在中央位置（X30、Y10）有西园寺的回想事件 6；本层北面（X13、Y4）有通往 8 层的通道，左边（X3、Y12）则是通往 6 层的通道，想直接打最终 BOSS 的可以直接进入 8 层。

6 层：在最初的位置有神名雫的回想事件 3，通往 7 层的道路位于地图左下角（X8、Y25）。

7 层：在最初的位置有神名雫的回想事件 4，在该层最下方（X18、Y26）开启电源后，可以打开中央位置（X18、Y18）的铁门，在里面可以获得高级技能治愈极光。

8 层：在初始位置有西园寺的回想事件 6，在中央位置（X13、Y10）会触发神名雫的回想事件 5；通往 9 层的道路在右上角（X23、Y7）。

9 层：在初始位置有西园寺的回想事件 7，在左上角（X12、Y7）有西园寺的回想事件 8；右下角有一块独立的区域，可以获得强力装饰品；通往 10 层的道路在右边（X25、Y12）。

10 层：在初始位置有西园寺的回想事件 9，利用传送点传送到左下角（X9、Y25）开启电源，可以打开本层上方（X13、Y4）的铁门，从这里可以进入 11 层。

11 层：在入口处有西园寺的回想事件 10，在该层左边（X9、Y16）有西园寺的回想事件 11，在本层西面（X6、Y16）附近有新的传送点；在传送点左边（X4、Y17）可以找到 14 层的通道，想快速挑战最终 BOSS 的玩家直接上 14 层即可。调查该层右边（X25、Y14）的机关并开启后可以打开通往 12 层的铁门。

12 层：入口位置有神名雫的回想事件 6，在最右边（X27、Y16）可以找到 13 层的通道，但需要利用本层的传送点（X21、Y24）才能进入。

13 层：入口位置有神名雫的回想事件 7，本层可以拿到主角的专用爆发技能狂喜乱舞（X8、Y22）。

14 层：在入口处有西园寺的回想事件 12，中央位置（X18、Y14）会触发西园寺的回想事件 13；开启该层右上角（X20、Y9）的机关后，可以打开该层左上角（X10、Y7）的铁门，从这里进入 15 层。

15 层：在入口处触发最后的西园寺回想事件 14，开启右上角（X22、Y12）的机关可以打开下方（X14、Y23）的铁门；在最北面（X14、Y15）与最终 BOSS 西园寺灯月战斗。



BOSS バロックゲ-ト

没有任何难度的战斗，BOSS 除了 LP 比较多外没有太大的威胁，它会使用的两种攻击方式都只针对单体，伤害最多在 250 左右，注意回复即可。最后要注意的是，由于之后会与西园寺连战，在 BOSS 死前一定要把全员的 TP 和 LP 回满，避免错失战斗的先机。

BOSS 西园寺灯月

本作中的最终BOSS，实力非常强。他会使用的技能有九条崩冥风阵、オーメントラップ、サヴィアトラップ、ピアーズアタック、サドンデス5种，其中オーメントラップ和九条一样，使用后所有伤害降低到10%，遇到这招时全体防御或回复即可；サヴィアトラップ是单体的强力攻击，即使防御伤害也在300以上，且强制附带MINDブレイク的效果，一旦中招只能防御让MIND快速回复，或者用道具回复MP；ピアーズアタック是强力的全体攻击，而且只针对我方角色，即使是MIND在场也无法抵挡，好在伤害只有300左右，保持LP在一半以上不会致死；サドンデス是对我方单体的即死攻击，无法防御，好在这招的发动率很低；比较麻烦的是BOSS的强力全体奥义，这招会对全员造成600以上的伤害，对付这招只能让MIND来挡枪，或者强化LP超过700的情况下进行防御，否则被击中肯定是全灭的，不过这招的发动率也很低（笔者第一次被这招秒了，第二次还没等他出这招就干掉他了）。本战的打法需要稍稍变化一下，回复单位装备全体中回复（不要用全体大回复，太消耗TP）、全体LP全满状态复活以及全体攻击力上升的技能，并将这3个技能强化满，攻击单位可以只装备各自的专用奥义，或者单体超大伤害技能即可，其他的技能栏位装备各种基础能力上升的技能以及被动的回复、强化技能等等。在进入战斗后，主力使用爆发攻击全力进攻，然后防御回复TP，当BOSS连续几次行动只使用单体攻击或防御技能的话，召唤MIND出来用普通攻击打他，虽然蓄TP的速度会下降，但可以让MIND挡枪，降低被BOSS一击全灭的概率。一旦BOSS释放了全体强力攻击后，再转换回人型状态进行防御或回复，蓄满TP继续爆发攻击，如果不小心中了BOSS的即死攻击，回复单位就发动爆发让MIND离开将同伴救回来。如此反复，攻击不差的话十几个回合即可解决他（笔者平均59级）。



通关后： 看完STAFF后会提示玩家存档，继续游戏的话会在空羽原区域会出现隐藏迷宫名も无き迷宫。将全身的装备和技能卡片卸载下来，进入侦探事务所选择引き継ぎする会以继承全道具、装备、金钱、SP、技能卡片和全指南的情况下以Lv1的状态开始新游戏，同时标题界面追加SPECIAL选项，可以欣赏游戏中的所有BGM和原画。



游戏的画面和音乐都比较欠佳，迷宫的难度设置不平衡，部分杂兵过弱BOSS又太强。游戏的玩法类似于《世界树迷宫》，技能系统又有点类似《P4G》，但融合之后并不成功，无论是爽快度、画面和系统都无法与前两者相比。惟一比较称赞的是丰富的卡片技能以及高质量的原画，可惜技能释放动作的效果千篇一律，仅推荐给喜欢迷宫式RPG的死忠。

文 乌冬 美编 sienna





《机战OE》的第二章于8月1日开始了配信，这次继续带来这一章的攻略，另外随着我方队伍的壮大，精神指令也完整了，也顺便把上辑中未放完的精神指令补完。

PSP	S・RPG 丨战略角色扮演		
	超级机器人大战 扩展行动（第二章）		
	スーパーロボット大战 Operation Extend		
	NBGI	日版	2013年8月1日
	1人	6480日元	无对应周边
	相关攻略：Vol.207		

精神指令一览

名称	对象	LV	所需SP	效果
加速	自机	1	20	移动力+3
		2	15	移动力+3
		3	10	移动力+3
闪き	自机	1	10	一次战斗中回避+30%
		2	20	一次战斗中回避+60%
		3	30	一次战斗中回避+90%
必中	自机	1	10	一次战斗中命中+30%
		2	20	一次战斗中命中+60%
		3	30	一次战斗中命中+90%
感应	范围4	1	15	必中LV1
		2	30	必中LV2
		3	40	必中LV3
不屈	自机	1	15	一次战斗中所受伤害-50%
		2	15	一次战斗中所受伤害-70%
		3	20	一次战斗中所受伤害-90%
铁壁	自机	1	20	一回合内所受伤害-30%
		2	30	一回合内所受伤害-50&
		3	40	一回合内所受伤害-70%

名称	对象	LV	所需SP	效果
集中	自机	1	15	一回合内回避+20%、命中+25%
		2	20	一回合内回避+30%、命中+35%
		3	25	一回合内回避+40%、命中+45%
热血	自机	1	20	一次战斗中给与伤害1.5倍
		2	30	一次战斗中给与伤害2.0倍
		3	40	一次战斗中给与伤害2.5倍
努力	自机	1	20	击坠敌机时获得经验值2倍，战斗时气力+1
		2	20	击坠敌机时获得经验值2倍，战斗时气力+2
		3	20	击坠敌机时获得经验值2倍，战斗时气力+3
应援	范围3	1	30	努力LV1
	范围4	2	30	努力LV2
	范围5	3	30	努力LV3
幸运	自机	1	40	击坠敌机时获得资金2倍，部件掉落率+5%
		2	35	击坠敌机时获得资金2倍，部件掉落率+10%
		3	30	击坠敌机时获得资金2倍，部件掉落率+20%
祝福	范围3	1	50	幸运LV1
	范围4	2	45	幸运LV2
	范围5	3	40	幸运LV3
根性	自机	1	20	HP回复25%
		2	30	HP回复40%
		3	40	HP回复60%
信赖	范围3	1	20	1500回复+HP5%回复
	范围4	2	30	2500回复+HP10%回复
	范围5	3	40	3500回复+HP15%回复
激励	范围3	1	20	气力+5
	范围4	2	30	气力+10
	范围5	3	40	气力+15
かく乱	范围3	1	15	一回合内敌机命中-30%
	范围4	2	20	一回合内敌机命中-40%
	范围5	3	30	一回合内敌机命中-50%
脱力	范围3	1	20	敌机气力-20
	范围4	2	30	敌机气力-30
	范围5	3	40	敌机气力-40
期待	范围3	1	20	SP+5
	范围4	2	30	SP+10
	范围5	3	50	SP+20
气合	自机	1	15	气力+5
		2	30	气力+15
		3	50	气力+30
追风	范围3	1	20	移动力+3
	范围4	2	15	移动力+3
	范围5	3	10	移动力+3




关卡攻略

DLC 关卡　白き骑士

胜利条件
1.经过2回合 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方机体被击坠
剧情特典
・ランスロット初次和敌机战斗 ・アイアンコングSS初次和敌机战斗（アイアンコングSS登场后）
可获得部件
ゾイドの欠片


关卡要点

开始的战斗并不难，先让ランスロット回收离自己较近的一个角落的部件。两回合后双方增援登场，这时让增援的アイアンコングSS去回收另一个角落的部件，ランスロット则回到地图中间清理敌人。

第二章

任务 1　DG 细胞の恐怖

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ドモン被击坠
剧情特典
・ゴッドガンダム初次和敌机战斗
可获得部件
ディマリウム欠片、ディマリウムの破片


关卡要点

ゴッドガンダム的命中率不算太高，如果前期战斗因打不中而受伤过多的话建议先回收了后方的补给品再对付敌增援。敌增援里的ガンダムヘッド虽然HP不少，不过对于开了超级模式的ゴッドガンダム来说基本不成问题，而且ドモン还有精神热血。

任务 2　邪龙族の残党

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ガルデン被击坠
剧情特典
・ダ–クナイト・シュテル初次和敌机战斗
可获得部件
邪龙族の鳞、邪龙族の爪、汎用素材、特殊な合成物质、非可燃性素材


关卡要点

虽然也是以一敌多的关卡，不过敌人并不算太强，可以先把杂兵消灭再对付母舰。当把母舰的HP打到一定程度以下时会追加敌增援，不过此时ダ–クナイト・シュテル也会变身为ル–ンナイト・シュテル，接下来就活用精神全灭剩下的敌人吧。

第 6 话

任务 1　マクロスフロンティア

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・强化型レイズナ–初次和ブレイバ–战斗 ・强化型レイズナ–初次和ファッティ–或グラドス新型巨大宇宙空母战斗 ・强化型レイズナ–初次和ギャブレ–战斗 ・VF–25FメサイアF初次和ギャブレ–战斗 ・RVF–25メサイアF初次和ギャブレ–战 ・VF–25GメサイアF初次和ギャブレ–战斗 ・VF–25FメサイアF初次和グラドス新型巨大宇宙空母战斗 ・强化型レイズナ–初次和グラドス新型巨大宇宙空母战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、漏れたPR液、ジ–ン・ブラの破片、ジ–ン・ブラの块、焦げたバ–ニア、汎用素材、精密フレ–ム素材


关卡要点

当初期杂兵一定数量以下时敌方ACE机会在敌母舰的左侧登场，注意它有地图武器，接近时不要扎堆，还有它会在HP低于一定程度时撤退，要击破的话得用热血加援护攻击。敌方母舰HP低于一定程度会再追加一批杂兵，不过HP很少，基本构成不了威胁，全灭后击破母舰过关吧。

任务 2　バジュラ母星

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・ガンダムEz8初次和敌机战斗 ・ケロロロボMk–2初次和敌机战斗 ・イングラム1号机初次和敌机战斗
可获得部件
汎用素材、精密フレ–ム素材、电波吸收材、漏れたPR液、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、歪んだ装甲、焦げたバ–ニア、レアメタル含有物



杂兵多为小体积机体，不是很容易命中，最好多利用对相应地形有加成的武器来打。当敌机的数量减少到一定程度后我军后方会追加新的杂兵，不过数量并不是很多，派一两架机体配合母舰一起清理即可，其他机体则专心对付前方的杂兵以及敌方母舰。

任务 3　ISTO 舰队

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・强化型レイズナ–初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・VF–25Fメサイア F・SP初次和敌机战斗 ・ホワイトベ–ス初次和敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの残骸、漏れたPR液、汎用素材、SPTの破片、硬质素材の欠片、レアメタル含有物



由于两军离得并不远，第一回合积极进攻的话就可把敌方的先头部队消灭。当击破一定数量的敌机后地图两侧和敌方母舰后方会追加敌增援，因此推进时可以往两边分散，等两边的增援一出来就击破，而敌方母舰后方的增援由于被挡住出不来，所以等击坠了母舰后再清理也不迟。



任务 4　ワ–プ航路分断作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・ライジンオ–と初次和敌机战斗 ・ゴ–ショ–グン初次和敌机战斗 ・グレンラガン初次和敌机战斗 ・强化型レイズナ–初次和敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、精密フレ–ム素材、漏れたPR液、汎用素材、歪んだ装甲



一开始我方就处于被包围状态，应把出击的机体分散开来尽快解围，因为这关没有增援，成功解围后也就相当于过了一大半了，接下来正常攻略即可。

任务 5　黑のオ–ガノイド

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.バン被击坠
剧情特典
・シ–ルドライガ–初次和セイバ–タイガ–战斗 ・コマンドウルフ初次和セイバ–タイガ–战斗 ・グスタフMS初次和セイバ–タイガ–战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、プロペラントLv1



セイバ–タイガ–的实力不弱，有突破攻击和二连击，即使我方人多也不能大意。セイバ–タイガ–会在HP降到三分之一左右时撤退，要击破的话就得利用强力的武器加援护攻击。セイバ–タイガ–撤退后会追加一批杂兵，不过基本是送经验的。

任务 6　共和国军に物资を运べ

胜利条件
1.ムンベイ到达指定区域
败北条件
1.バン被击坠 2.ムンベイ被击坠 3.ア–バイン被击坠
剧情特典
・シ–ルドライガ–初次和敌机战斗 ・コマンドウルフ初次和敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸



虽然是到达指定区域的关卡，但全灭敌人也可以过关，并且敌人并不强，就当赚赚经验和资金也好。让シ－ルド ライガ－和コマンド ウルフ负责攻击，グスタフMS负责回复和补给，不消一会就清场了。

第7话

任务1 マウントオッサ要塞

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・イングラム2号机初次和敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸



这关开始为三连战，要计划好每关的机体，避免出现战力不均匀的情况，不想麻烦推荐用自动编成。

这场战斗的胜利条件虽然是敌全灭，实际上只要敌人的数量低于一定程度时就会补充，怎么打都打不完，需要玩家坚持一定的回合才能过关。因为是无限增援，可以利用这点来赚经验值和资金，而且敌人的分布得很集中，地图武器能发挥不小的作用，另外敌人所在位置为梯形地形，推后效果的武器也有不错的效果，可以让敌机掉到下一层或撞到别的机体上来增加伤害。



任务2 シュバルツの攻势

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.バン被击坠 2.アーバイン被击坠 3.ムンベイ被击坠 4.忍被击坠
剧情特典
・グスタフMS初次和ランスロット战斗 ・ファイナルダンク－ガ初次和ランスロット战斗 ・エグザ－ト初次和ランスロット战斗 ・コマンド ウルフ初次和アイアンコングSS战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、汎用素材、レアメタル含有物



当初期杂兵还剩2架时敌方ACE机带着大批增援出现，所以最好是在敌方回合或我方还有多数未行动单位时触发条件，等增援一出来就利用先手优势集中火力击坠两架敌ACE机，以减少威胁。击坠了两架ACE机和当敌机的数量少于一定程度时还会追加多次增援，得做好持久战的准备，HP和EN不足时可以多多活用グスタフMS的修理和补给能力。另外在一定次数的增援后我方的シ－ルド ライガ－会因为剧情撤退，因此可以尽早合体，以物尽其用。



任务3 首都攻防

胜利条件
1.经过3回合 2.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.バン被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
・シ－ルド ライガ－初次和セイバ－タイガ－战斗 ・シ－ルド ライガ－初次和ホエ－ルキング战斗 ・エグザ－ト初次和セイバ－タイガ－战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸



三连战的最后一关，敌人配置还是和前两关差不多，不过多了一架母舰。经过3回合或将敌

方母舰的HP削减到一定就会发生剧情，敌方ACE机**セイバ–タイガ–**登场，对付**セイバ–タイガ–**依然要注意它的二连击和突破攻击，并且将其击破后它还会利用合体复活一次，不过同时我方也有**シ–ルド ライガ–**作为增援登场，应尽快合流并利用援护攻击以及精神击破**セイバ–タイガ–**。敌方母舰和ACE机被击破以及敌人数量少于一定程度时都会追加若干杂兵，全灭后即可过关。

任务 4　ゾイド イヴの捜索

胜利条件
1.击坠レッド ホ–ン
败北条件
1.エグザ–ト 被击坠 2.バン被击坠 3.ムンベイ被击坠
剧情特典
・シ–ルド ライガ–初次和レッド ホ–ン战斗 ・コマンド ウルフ初次和レッド ホ–ン战斗 ・エグザ–ト 初次和レッド ホ–ン战斗
可获得部件
ゾイド の欠片、ゾイド の残骸、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの甲皮

一开始我方处于被包围状态，先往敌方ACE机的反方向突破，解决杂兵累积了气力后再来对付ACE机，注意只要击破胜利条件里的**レッド ホ–ン**其他初期敌人也会撤退，应尽量留最后击破。初期敌人撤退后会再追加一批敌机，不过都是杂兵级别的机体，同时我方也会全回复，基本没有难点。

任务 5　黒の骑士团を名乗る女

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.红月被击坠 2.エグザ–ト 被击坠
剧情特典
・エグザ–ト 初次和机师为ゾイド 乘り的机体战斗 ・ガウェイン初次和机师为ゾイド 乘り的机体战斗 ・グレンラガン初次和机师为ゾイド 乘り的机体战斗 ・红莲贰式初次和机师为ゾイド 乘り的机体战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイド の破片、ゾイド の残骸



开始我方只有红莲贰式一架机，把面前的敌人消灭或经过一定回合双方增援就会出现。增援中颜色不同的**コマンド ウルフ**实力较强，相当于半架ACE机，要区分对付。另外当敌机的数量降到一定程度时还会有一波增援，建议不要太过深入，在岩石附近布下防线迎击即可。



任务 6　ド キド キスペ－ス

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト 被击坠 2.ド モン被击坠
剧情特典
・グレンラガン初次和デスア–ミ–战斗 ・ゴッド ガンダム初次和デスア–ミ–战斗
可获得部件
ミュ–カスの触手、ミュ–カスの甲皮、ディマリウムの欠片



这关有个BUG，即使编成了**真ゲッタ–**也无法出击，记得换成别的机体。敌人配置只有杂兵，靠前面的主角机和**ゴッド ガンダム**基本就能扫荡得七七八八了。当初期敌人低于一定数量时敌方增援装置出现，得优先击破，否则当杂兵的数量低于3个时就会增援，怎么打都打不完。

第 8 话

任务 1　ア – ステイア

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.アデュ–被击坠 2.パッフィ–被击坠（パッフィ–登场后） 3.ガルデン被击坠（ガルデン登场后） 4.我方母舰被击坠（我方母舰登场后）
剧情特典
・リュ–ナイト・ゼファ–初次和敌机战斗 ・リュ–メイジ・マジド–ラ初次和敌机战斗 ・ル–ンナイト・シュテル初次和敌机战斗 ・イングラム1号机初次和敌机战斗

可获得部件
邪龙族の牙、邪龙族の鳞、汎用素材、非可燃性素材、电波吸收素材



一开始我方只有リュ−ナイト・ゼファ−一架机，要击坠一定数量的敌机双方增援才会陆续出现，因此大可用强力武器尽快减少敌人的数量以达成条件，HP和EN方面不必担心，因为作为第二次我方增援的ル−ンナイト・シュテル登场后，现阶段全员会全回复并且得到强化。双方的最后一次增援是各自的大部队，不过我方的部队和主战场离得较远，要尽快和初期机体合流，然后一举攻上去。

任务 2 邪龙海贼

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・エグザ−ト初次和敌机战斗 ・ファイナルダンク−ガ初次和敌机战斗
可获得部件
邪龙族の牙、邪龙族の鳞、邪龙族の爪



只有杂兵的关卡，当敌机数量减少到一定程度时就会陆续出现增援，注意其中一次在我方母舰的后方，因此最好不要把全部机体送上前线，留下一两架机体负责殿后，保证母舰的安全。

任务 3 ダ・サイダ－再び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.被击坠
剧情特典
・ケロロロボMk−2初次和クイ−ンサイダロン战斗 ・エグザ−ト初次和クイ−ンサイダロン战斗 ・キングスカッシャ−初次和クイ−ンサイダロン战斗 ・VF−25Fメサイア初次和クイ−ンサイダロン战斗 ・强化型レイズナ−初次和クイ−ンサイダロン战斗
可获得部件
モンスカ−の破片、モンスカ−の欠片、ミュ−カスの甲皮、泛用素材、非可燃性素材



敌方盘踞在山上，我方的近战机体需要从左侧上山，而远程机体则可以在山脚进行狙击。敌ACE机的攻击力很高，不过射程很短，用5格或以上的武器它就无法反击，当其HP低于一定程度时会发生剧情，HP得到回复并且追加少量杂兵，同时我方的ケロロロボMk−2也会追加新武器，接下来全灭敌人即可过关。

任务 4 レッドショルダ－

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.グレゴル−被击坠 2.キリコ被击坠 3.ム−ザ被击坠 4.バイマン被击坠 5.エグザ−ト被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
・スコ−プドッグTC・RC（キリコ）初次和敌机战斗 ・スコ−プドッグTC・RC（キリコ）在我军增援登场后和敌机战斗 ・スコ−プドッグTC・RC（グレゴル−）初次和敌机战斗 ・ケロロロボMk−2初次和敌机战斗 ・エグザ−ト初次和敌机战斗
可获得部件
磨耗したタ−ンピック、汚れたPR液

敌方都是体型很小的真实系，运动性较高，不过HP很低，加上精神集中或必中基本可以一枪一个。击坠一定数量的敌机后我方增援登场，注意这关真ゲッタ−仍然是编成了也出击不了，不想浪费一个出击位置就换别的机体吧。



任务 5 サンサ攻略战

胜利条件
1.我方全员到达指定区域
败北条件
1.我方单位被击坠
剧情特典
・スコ−プドッグTC・RC（キリコ）初次和敌机战斗 ・スコ−プドッグTC・RC（バイマン）初次和敌机战斗 ・スコ−プドッグTC・RC（ム−ザ）初次和敌机战斗 ・スコ−プドッグTC・RC（グレゴル−）初次和敌机战斗

可获得部件
污れたPR液、焦げたバ–ニア、汎用素材、歪んだ装甲、精密フレ–ム素材



突出敌人重围的关卡到达指定地点的关卡，由于敌众我寡，要尽量避免多余的战斗，专心赶路。敌方的母舰有对地专用攻击，对我方来说是很大的威胁，所以最好是走左边避开它，虽然会绕点路，但相对安全。

DLC 任务 レアメタル采掘

胜利条件
1.击坠结晶の柱
败北条件
1.ムンベイ被击坠 2.シモン被击坠
剧情特典
・リュ–ナイト・ゼファ–初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・コマンドウルフ初次和敌机战斗 ・シ–ルドライガ–初次和敌机战斗 ・グスタフMS初次和敌机战斗 ・グレンラガン初次和敌增援战斗
可获得部件
邪龙族の牙、邪龙族の鳞、电波吸收素材、精密フレ–ム素材、硬质素材の欠片、レアメタル含有物、非可燃性素材、特殊な合成物质、强化フレ–ム素材、タ–レットレンズ、ア–マ–プレ–トS



这个下载任务纯粹为给玩家刷素材的，对地图中间的结晶の柱造成伤害就能获得素材，并且造成的伤害越高获得的素材也就越好，利用杂兵提升气力后就用必杀技加精神轰吧。

第9话

任务1 サンサ战介入

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・RVF–25メサイア初次和敌机战斗
可获得部件
汎用素材、漏れたPR液、ジ–ン・ブラの欠片、SPTの欠片、特殊な合成物质



三连战的第一关，因为我方机体数量增加了不少，选择上不用太拮据，总的来说还是比较轻松的。敌人为杂兵加母舰的配置，其中バッシュ有光线护罩，最好用激光以外的武器来打，还有当敌机数量低于一定程度时还会追加一次杂兵。最后记得过关前取得最远处的EC两倍的部件。



任务2 リ–マンとの死斗

胜利条件
1.击坠リ–マン
败北条件
1.キリコ被击坠
剧情特典
・キリコ初次和リ–マン战斗 ・キリコ和回复后的リ–マン战斗 ・グレゴル–初次和リ–マン战斗 ・バイマン初次和リ–マン战斗 ・ム–ザ初次和リ–マン战斗
可获得部件
烧けたシリンダ–、污れたPR液、摩耗したタ–ンピック、赤い肩の残骸



リ–マン的能力很强，而且还有2连击，一旦接近后就得全力击破，否则拖得越久对我方越不利。当リ–マン被击坠或HP低于一定程度时会回复30%的HP并追加少了杂兵，由于胜利条件的击破目标只有リ–マン一个，所以不用去管杂兵，直接了结他过关。

任务3 ミュ–カスの种

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザ–ト被击坠
可获得部件
漏れたPR液、SPTの欠片、歪んだ装甲、汎用素材、ジ–ン・ブラの破片、ジ–ン・ブラの欠片、レアメタル含有物、强化フレ–ム素材、精密フレ–ム素材、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの甲皮



敌人的等级有所提高，即使是杂兵也比较难命中，特别是超级系机体，攻击时最好加上精

神。敌方母舰也不是省油的灯，对空和对地攻击齐备，不过对空攻击相对弱些，能飞的机体尽量从空中接近。全灭后初次敌人后敌增援出现，一同出现的还有增援装置，同样是先破坏增援装置再打杂兵。

任务 4 ドラゴの影再び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.剑被击坠
剧情特典
・剑初次和敌机战斗 ・举一初次和敌机战斗
可获得部件
悪意の爪、悪意の欠片



虽然我方只有两架机体，不过能力都不弱，分头应战也无妨。击坠若干敌机后敌增援出现，同时ライガ–变身ファイヤ–ライガ–，接着全灭敌人即可过关。



任务 5 グリフォン VS アルフォンス

胜利条件
1.击坠グリフォン
败北条件
1.泉被击坠
剧情特典
・泉和グリフォン战斗 ・泉和回复后的グリフォン战斗
可获得部件
割れたFRP、欠けた制御チップ、焦げたバッテリ–、ENパック

イングラム1号机单挑グリフォン的关卡，如果之前イングラム1号机一直是板凳的话会打得非常辛苦，所以最好是练了级并改造后再来挑战，推荐等级为15级左右，HP、装甲和武器的改造段数最好有4段或以上。第一次战斗后战场上会追加几个补给品，接下来围绕这几个补给品和グリフォン耗就可以了，将其HP削减到后会它回复一次，接着打到还剩10%左右的HP就会撤退。

DLC 任务 30 バンチ事件

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
剧情特典
・Zガンダム初次和敌机战斗 ・Zガンダム第二次和敌机战斗 ・百式初次和敌机战斗 ・ガンダムエクシア初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、切れた动力パイプ



Zガンダム和百式都很强，靠在一起互相援护来打，普通杂兵基本不是对手，击坠一定数量的敌机后敌方增援出现，同时我方也有ガンダムエクシア作为增援登场，接着全灭敌人就可过关，还有过关前记得先回收部件。





文 白菜
美编 Juxi

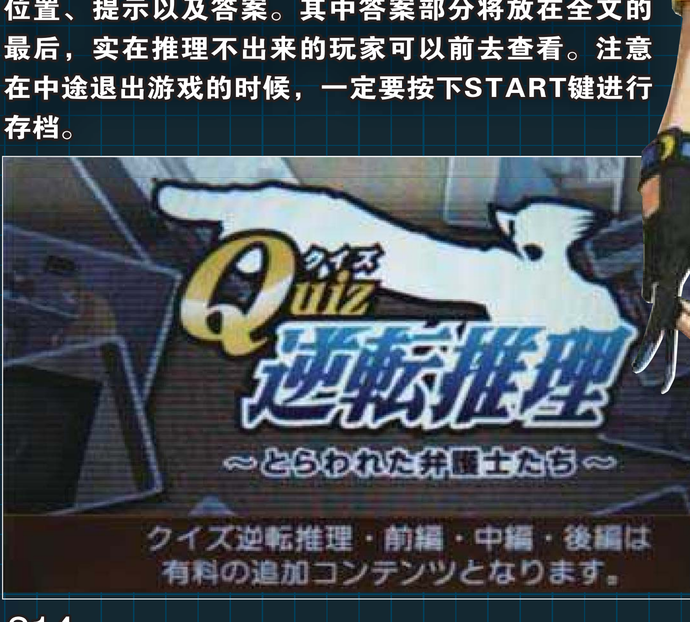
AVG丨文字冒险		
逆转裁判5		
逆转裁判5		
Capcom	日版	2013年7月25日
1人	5990日元	无对应周边
相关攻略：Vol.207		

3DS

原计划中《逆转裁判5》的下载谜题应该是“下崽工房”栏目中的内容，但厚道的Capcom放出的谜题量大幅超过白菜的想象，再加上原本没有公布配信时间的DLC案件“特别篇·逆转の归还”也撞在了这段时间，让原本打算全力制作《龙之王冠》的白菜着实被杀了个措手不及。如此多的内容合在一起，很自然地就让（不想被剧透的）鲁叔轰出了“下崽工房”，单独列在“研究中心”之中。事已至此，咬咬牙也只能拼了写下去，希望大家能看得愉快。当然老规矩，DLC案件为详细流程剧情攻略，谨防剧透。

猜谜 逆转推理

“猜谜 逆转推理（クイズ 逆转推理）”共分四个章节，分别是序章、前篇、中篇和后篇。其中序章的5个免费小谜题已在上辑攻略最后为大家解答，后面的三篇则需要各自付费150日元进行购买，每篇共25个小谜题。流程章节循序渐进，而玩过的谜题可以随时调出来重新体验。全部完成后，可以获得成步堂龙一大学时代的服装。由于谜题数量众多，因此就不给出谜面翻译，只记录谜题的标题、所在位置、提示以及答案。其中答案部分将放在全文的最后，实在推理不出来的玩家可以前去查看。注意在中途退出游戏的时候，一定要按下START键进行存档。



前篇（上）

谜题	地点
提示	
消失的犯人（消えた犯人）	“不开之间”的大门
注意手部的捆绑方式	
钥匙在哪里（カギのありか）	中央的桌子
钥匙的英文是“KEY”，把“KEY”从提示中去掉	
无法吹走的疑惑（吹き飞ばせない疑惑）	右侧沙发椅
事件发生时，电扇应该正在旋转	
我与你之间（ボクとキミの间）	左侧沙发椅
字母表顺序中“K”与“O”中间的字母	
照片中的你（写真の中のキミ）	右侧狐狸像
照片没有作假的话，没有黑痣和有伤口的人必须除外	
圣诞礼物（クリスマスプレゼント）	左侧狐狸像
注意圣诞树的装饰	
消失的足迹（消えた足迹）	“不开之间”大门上方狐狸装饰
沙滩上的游泳圈是哪里来的	
无凶器杀人（凶器なき杀人）	吊灯
原本应该是硬的，现在却发生变化的东西	
甜蜜杀意（甘い杀意）	屏风
注意两手的区别	
凶器在哪里（凶器はどこへいった）	左侧墙上的长枪
注意最后的描述是“犯人将凶器插在被害人身上逃走”	
静物画证据（静物画は语る）	右侧墙上的画
注意画家的作画顺序与时间	
玻璃碎片（ガラスの破片）	右侧奖杯
注意玻璃工艺品破碎的时间以及理由	

前篇（下）

谜题	地点
提示	
寻宝（宝探し）	火箭
藏头文	
足球选手杀人事件（サッカ−选手杀人事件）	火箭前的电子屏幕
注意“B”的写法与颜色	
摩天轮杀人（观览车の杀人）	电子屏幕左侧围栏
有人说出了其本不应该知道的情报	
太过明显的凶器（见えすぎている凶器）	电子屏幕右侧围栏
注意工房附近的奇怪痕迹	
嫌疑人的证言（容疑者たちは语る）	火箭右侧助推火箭顶端
注意被害人的上下班时间和接送时间	
转播杀人（中继杀人）	火箭左侧助推火箭顶端
“十五夜”指的是“中秋”	
机智的盗贼（スリの机转）	左侧橱窗中的外套
注意赃物是放在信封中的	
时间改篡（时刻のごまかし）	左侧橱窗中的宇航服
将“8”变成“6”的方法	
四字成语（四字熟语）	左侧橱窗中右侧的照片
注意纸上的人像的意义	
不在场电话（现场不在电话）	左侧橱窗中左侧的照片
注意打电话的环境	
早安的价格（おはようの值段）	右侧行星立体影像
注意“4951”中的“9”与其他“9”的区别	
在动物园（动物园にて）	右上方的宇宙船
注意观看方向	
杀人女演员（杀人女优）	火箭前的电子屏幕（全问解答后出现）
注意镜中看到的“明美”字样原本应该是怎样	



中篇（上）

谜题	地点
提示	
花心的借口（浮气の言い译）	天花板上的无重力训练器具
注意他的双亲都是独生子女	
犯人是儿子?（犯人は息子?）	中央左侧的椅子
注意弟弟是盲人	
试毒（毒味）	中央右侧的椅子
注意被害人是在第二次喝冰咖啡后才死亡的	
预知梦（予知梦）	左侧桌上的立体影像
要在桌上的一堆东西中，特定指出一件东西来告知答案的理由	
习惯（クセ）	左侧桌子抽屉里的遥控器
进餐时沾上毒的部分应该是手	
第一发现者（第一发见者）	右侧桌上的装置
电话中他说过发现了“尸体”	
秘密号码（ヒミツの番号）	左侧指纹认证装置
投币式公用电话只有接通了才会吞钱	
消失的答案纸（消えた答案用纸）	靠左的胶囊仓
注意玻璃究竟是从哪一侧被破坏的	
跳楼的男人（飞び降りた男）	靠右的胶囊仓
注意警察说出了他原本不应该知道的情报	
分歧的证言（食い违う证言）	镜子
注意思考即使变装也绝对无法改变的部分	
犯人测试（犯人テスト）	右侧的门
考虑一下30道对错问题正常回答情况下的正确率	
雨夜杀人（ある雨夜の杀人）	镜子右上方的绿灯
注意其中一人与其他三人的不同之处	

中篇（下）

谜题	地点
提示	
死亡直播（死の生放送）	天花板上“学园祭”招牌
口吐白沫的画面如果被人看到，怎么可能不被察觉	
古董品的价值（骨董品の价值）	往里面一些“模拟裁判开催”的横幅
某个名词从古董诞生的时间来看很奇怪	
温暖的关系（温かい关系）	左侧“检事喫茶”的招牌
注意现场有两杯咖啡，以及被害人的死状	
大炮之中（大炮の中には）	左侧“天秤食堂”的招牌
注意发射按钮上没有检测出指纹，以及考虑现场是马戏团	
犯人的失误（犯人のミス）	“天秤食堂”招牌上方深蓝色气球
注意原本应该沾上，却没有沾上的指纹	
蹩脚的谎言（下手なウソ）	“天秤食堂”招牌上方天蓝色气球
犯人说出了他原本不该知道的情报	
方位记号之谜（方位记号の谜）	中央“LIVE”的招牌
地图上“东”和“北”上划了×，找找剩下的部分的共通点	
5个无人岛（5つの无人岛）	右侧放有奖杯的玻璃柜
模拟一下实际的行动就明白了	
想获救就选择吧（助かりたいなら选べ）	右侧“应接室”的牌子
黑白瓶子的内容是矛盾的，其中必然有一瓶是真的	
祝贺康复（快气祝いにて）	右侧“美术部展”的招牌
注意被害人的受伤状况	
消失的大盘子（消えた大皿）	右侧“罪のカレ−”的招牌
注意盘子是直径纵横1米的圆形	
看不见的犯人（见えない犯人）	走廊左侧与“LIVE”招牌相对的鞋箱
注意房间中有盲人绝对无法使用的物品	
把树藏在森林里（木を隐すなら森に）	裁判长席的椅子（全问解答后出现）
注意场景中有一处极为不自然的变化	

后篇（上）

谜题	地点
提示	
看不见的死亡留言（見えざるダイイングメッセ–ジ）	右下角的糕点丸子
注意留言不一定只能靠写	
凶器知道犯人（凶器は犯人を知っている）	右侧的妖怪伞
注意凶器球棍与普通球棍的区别	
矛盾之死（へそ曲がりの死）	右侧小推车上的猫脸
注意案发现场是高温的桑拿室	
毒涂在哪里？（毒はどこから？）	右侧小推车上的招牌
注意毒田吃蛋糕的方式	
孤岛事件（孤島の事件）	右侧商店的蜘蛛招牌
案件说明里，只有一人没有被提到是否有被拍摄在监控影像中	
迷茫的记号（迷いの记号）	右侧商店旁吊着的很高的灯笼
相信大部分国内玩家不太熟悉，不过这是日本地图里关于农田的记号	
父亲的心情（亲の气持ち）	“九尾村”的巨大招牌
注意观察地面血迹的延伸痕迹	
杀人预告（杀人予告）	“九尾村”巨大招牌右侧的小灯笼
注意观察信封上奇怪的痕迹	
绞杀魔的凶器（绞杀魔の凶器）	“九尾村”巨大招牌上的狐狸
凶器不一定就是手持物品，考虑一下犯人的性别	
遗书	“九尾村”巨大招牌左侧的弯曲箭头
注意观察纸张的四角缺失之处	
奈落深渊（奈落の底）	左侧店铺前的妖怪雕像
考虑为什么被害人没有发现笔里没了墨水	
古文书之谜（古文书の谜）	左侧九尾雕像
说明文里有个词汇很奇怪	

后篇（下）

谜题	地点
提示	
不自然的自杀（不自然な自杀）	右下角的摄影用木板
场景中没有看到上吊自杀所必须的某个道具	
为什么知道（なぜわかった）	入口招牌“GYAXA”的部分
除了用眼睛以外，还有其他确认犯人的方法	
矛盾的照片（ムジュンした写真）	入口招牌“SPACE CENTER”的部分
犯人知道原本不应该知道的情报	
证据照片的谎言（证据写真のウソ）	入口的右侧受付窗口
B2F已经是大楼的最下层了	
幸福的婚姻生活？（幸せな结婚生活？）	入口的左侧受付窗口
注意问题是“现在”是夫妻的一组	
证言的人是（证言したのは）	受付窗口上方的红色告示牌
注意证言的内容是“没有任何被害人以外的学生通过走廊”	
伪装工作	中央右侧黄色旗帜
只有一处地面没有被雨水淋湿	
子弹在哪里（铳弾はどこに）	中央左侧黄色旗帜
只有一个人偶与众不同	
死棋（チェックメイト）	旗帜附近的椰树
注意观察棋盘上的血迹形状	
自导自演绑架事件（自作自演诱拐事件）	中央右侧黄色旗帜的正下方
注意观察信件和信封的大小对比	
移动的尸体（移动した死体）	中央左侧黄色旗帜正下方的蓝色招牌
被石头压住5年的草应该是什么样子？	
犯人是怪兽（犯人はモンスタ–）	左侧火箭的喷射口
注意被害人的伤痕和身高	
最后的留言（最后の传言）	左侧白色饮水机（全问解答后出现）
注意被害人的真正死因，以及手指的位置	





在特典选项中进入商店，在9月12日之前，可以以半价400日元购买DLC特别案件“特别篇・逆转の归还”。之后可以在标题菜单下直接选择游戏。这个案件是成步堂取回律师徽章后接手的第一个案子，长度完全不亚于正篇的完整案件长度。以下放出等同于正篇内容的完整剧情攻略。



探侦1日目

7月20日 午后12时37分

成歩堂なんでも事务所

对话 “依赖内容について”、“成步堂に依赖する理由”

移动 荒船水族馆

成步堂通过司法考试，取回了律师徽章。此时传出荒船水族馆（模仿海贼船主题建造）的馆长荒船良治被杀害的消息，同馆的员工羽美野翔子前来委托成步堂，为她被冠上杀人罪的朋友做无罪辩护。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

同日 某时刻

荒船水族馆・？？？？？？

对话 “シャチのエ−ル”、“事件について”、“エ−ルが疑われた理由”

解答 选择“弁护をする”

调查

调查虎鲸。

↓

调查巨大章鱼。

↓

转换至能看到鲨鱼大炮的视点，调查右侧木箱，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查尸体白线。

移动 トンネル水槽

被指控为嫌疑人的，竟然是水族馆内上演海贼秀时的虎鲸“荒船艾尔（エ−ル）”。警方指控艾尔在海贼秀的练习中暴起，将荒船馆长拖入20米深的虎鲸水池中，以撞击方式杀害。案发现场除了艾尔与被害人外没有其他人，也没有找到其他凶器。警方认为该事件性质属于管理上的疏忽，因此不必展开法庭裁判，直接将虎鲸艾尔处刑。而成步堂认为应该彻底搜查现场，找出他杀案件的可能性，以辩护的方式救下艾尔。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “シャチの犯行を示す物”

移动 生物实验室

来到水槽通道，众人在担当本案的番刑警处看到了艾尔在监控影像中拼命撞击岩石的姿态，决定去生物试验室找负责管理监控影像的人谈谈。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

对话 “浦岛について”、“水族馆にいる理由”

移动 トンネル水槽

在实验室遇到了另一位客人浦岛丽华。她能进入已经因搜查而闭馆的水族馆，必然有着秘密。可惜成步堂的勾玉忽然用尽了灵力，无法解开对方的心锁。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “育也について”、“事件について”、“ライフルについて”

回到水槽通道处遇到了饲养员伊豕育也。向他打听了事件的情报后，他拜托成步堂前往虎鲸水池，寻找一位之前帮他寻找企鹅“步枪（ライフル）”的女子高中生。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

对话 “春美について”、“ココネとの出会い”、“ライフルについて”

举证 “エサ”

对话 “エ−ルのエサ”、“シャチとペンギン”

在这里遇到的女子高中生，竟然是绫里春美！她因为修学旅行来到此处，不料却被卷入了这起事件中。趁此机会，成步堂补充了勾玉上的灵力。春美离去后，翔子说她今早曾在员工专用通道中见过春美，令众人感到有些疑惑。另外原本早上应该由荒船馆长喂食过的艾尔竟然表示肚子很饿，这也有些奇怪。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “春美と育也の关系”

心锁

事件发生前、春美が居た场所は?

指疑：指向“从业员专用通路”。

↓

鱼のニオイがすることを证明してくれたヤツがいるからね。

解答：举证“ライフル”。

↓

隐し事とこの证据品、何か关系あるんじゃないかな?

解答：举证“カレンダ−”。

对话 “春美と育也の关系”、“ヒミツにしていた理由”

移动 生物实验室

原来春美在参观的时候迷路，进入了员工专用通道，在厨房遇到了育也。当时是早上10点10分，他正看着自己手里写有预定的企鹅月历，内容是“早上7点与馆长在虎鲸水槽见面”。两人不小心打翻了厨房的鱼，混乱之中错拿了对方持有的企鹅月历。而育也似乎不太希望别人知道他当时在厨房的事，因此拜托春美保密。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室



心锁

あなたが事件のことを知っている可能性を示す证据があります。

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

浦岛さんはただのお客さんじゃない。あなたの正体は……！

解答：选择“杀人事件の目击者”。

对话 “水族馆にいる理由”、“ノンフィクション作家”、“シャチの凶暴性”

浦岛小姐果然就是杀人事件的目击者。这位记录文学作家称自己看到了艾尔抢下作海贼秀打扮的被害人的海贼船长帽，然后咬住它的身体将其杀害的瞬间。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

调查

调查木箱被打翻的地方，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查黄色圆圈脚印记号、海贼人偶、染血的金币。

↓

强制退回外部画面，转换至能看到虎鲸背后的视点，调查左侧的水池梯，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查池底闪光处。

↓

300枚の金货が凶器になる方法ならあるんだ。それは……

解答：选择“金货を袋に诘める”。

再次搜查现场后，发现一枚掉在水池边上的染血金币，以及大量掉落在水池底部的金币。根据翔子的说法，这里共300枚金币。成步堂推断若是将这重达3kg的金币装进袋子里，就能成为凶杀用的“钝器”。而艾尔无法前往的水池边上有一枚染血金币，就证明了存在这种可能性。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

举证 “血痕つきの金货”

向检察局汇报的结果，夕神检察官表示对这起事件很感兴趣，要正式将艾尔作为凶手起诉。成步堂与心音终于得到了站上法庭，救助艾尔的机会。

法庭1日目（1）

7月21日 午前9时21分

地方裁判所 被告人第3控え室

以虎鲸为被告人，前所未闻的法庭审理即将开始。

同日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

正如成步堂与心音前日所得知的情报一样，夕神检察官指控虎鲸艾尔忽然暴起，将被害人荒船馆长拖入水池中咬杀。而凶案的目击者浦鸟丽华小姐此时要证言她所看到的杀害瞬间。

寻问

～杀害の瞬间～

そして、あの大きな口と牙で、被害人を噛み杀したのですわ!

举证：对第3句证言出示证物“荒船 良治の解剖记录”。

结论

根据解剖记录，荒船馆长的死因是脑挫伤，不可能是被艾尔咬杀的。但是检控方却出示了艾尔在水池中咬住馆长的影像，以及尸体服装左腹部被虎鲸咬过的痕迹，主张浦鸟小姐看到的景象是艾尔在杀害被害人后，咬着其尸身四处游动的样子。在夕神检察官的提示下，浦鸟小姐也回想起，真正的凶杀瞬间，应该是艾尔对馆长进行的撞击。虽然她当时因为被岩石挡住，没有看到馆长被攻击的样子，但随后漂浮而上的馆长尸体，以及艾尔当时的动作，都让她回想起了1年前同样的虎鲸艾尔杀人事件。艾尔在那场表演中杀死了自己的训练师，方法同样是撞击和咬杀。

心灵观测

“见たもの”と“闻いたもの”

头突きを见た时はまだ冷静でしたが……

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”→证言变化。

↓

海贼帽と被害人が浮かぶのを见て叫びましたの!

指摘：第5句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

浦鸟さんが见た“血”を流したのって……!

解答：举证“荒船 エル”。

结论

浦鸟小姐证言艾尔与1年前采取的行动完全相同，一边唱着歌一边进行撞击。现场还出现了撞击时产生的大量血液。但是浦鸟小姐也证言道艾尔如海贼秀的流程般带上海贼帽后，血液就变得稀薄了。成步堂推测流出血液的不是被害人，而是后来被帽子遮住伤口的艾尔。浦鸟小姐也认同了这一推论。

解答

ぼくの推理が正しければ、被害人が杀害されたのは……

解答：选择“浦鸟の目击より前”。

↓

10时10分より前の情报が得られる证据品を探すんだ!

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

この映像には……!

解答：选择“重要なものが映っていない”。

↓

映像に映っているべき重大なものとは何なのですか?

解答：举证“死体の写真”。

↓

“人间”の犯行である可能性を示す证据品とは?

解答：举证“血痕つきの金贷”。

↓

被告人の行动は、事件にどのような影响を与えたのですか?

解答：选择“目击者を生んだ”。

↓

シャチを操る方法ならあります。この道具を使えば……!

解答：举证“ホイッスル”。

结论

为了反驳夕神迅关于“内出血身亡”的说法，成步堂推测被害人在被浦鸟小姐目击的10点10分前就已经死亡，并要求查看10点开始监控后，10分钟内的所有影像。10分钟的影像中，除了浦鸟小姐目击的情形外，什么都没有发生。但这反而非常奇怪，因为就连被害人进入水池的情形都没有拍到！这证明被害人在影像开始拍摄前就进入了水池，待在水底的时间长达10分钟以上，这不是活人能够办到的事。因此成步堂确信，被害人在10点之前就已经死亡。

根据现场散落在被害人周边的金币，以及其中只有一枚染血的情况，成步堂主张被害人是在水池边上被其他人杀害。真凶将300枚金币放在袋子里制成钝器对被害人痛下杀手，犯案后将被害人投入水池，然后将装有金币的袋子带走，为的就是嫁祸给艾尔。艾尔在水池中奇妙的行动，也很有可能是真凶利用训练用鲸笛，在指挥艾尔完成海贼秀的动作，以此来吸引目击者的注意。

但是夕神立刻作为证据提出了成步堂原本认为被真凶带走的金币袋子。袋子在水池边上被找到，底部与金币上的血迹同样都是出自被害人。夕神虽然认同成步堂作出的“被害人在进入水池前已经死亡”的推论，但主张是艾尔利用被害人的行动将其杀死，并传唤饲养员伊冢育也出庭作证。

寻问

～シャチが人を操った～

午前10时10分顷、オレはスタッフル–ムに居たんすけど。

举证：对第1句证言出示证物“カレンダ–”。

结论

育也证言他在10点10分听到巨大的声响，于2楼的员工工作室，看到了数十kg被堆放好的货物散乱倒塌、金币四散的样子。夕神检察官认为这是由于货物底下的垫布被艾尔扯动而造成的。艾尔在传接球的练习中记住了被害人的站位，因此忽然以虎鲸独有的力量扯动垫布，让货物中的金币袋掉下，砸死了被害人。当然垫布上也检测出了艾尔的唾液，因此艾尔即使在水池边上也能犯案。

但是根据春美的证言与错拿企鹅月历的事实，10点10分育也应该在1楼的厨房才对，不可能听见水池边上的声音。育也只得交代，巨响的情况是从他人口中得知的，而这个人就是本案的委托人羽美野翔子。

没想到翔子那里竟然也可能有着与案件相关的隐情，法庭对其进行了紧急传唤。

法庭1日目（2）

同日 午前10时39分

地方裁判所 被告人第3控え室

育也告诉成步堂和心音，当时他手里的企鹅月历是在休息室中拾到的，恐怕是翔子的私有物。既然上面记载了案发当日早上7点与馆长相会的字样，育也担心自己尊敬的翔子前辈会与案件扯上关系，所以决意代其隐瞒。



同日 午前11时2分

地方裁判所 第4法庭

羽美野翔子登上证言台，就她听到巨响时的行动进行证言。

寻问

～音を闻いた时のこと～

荷物が散らばってて、その中に船长が……倒れてたんだ。

威慑：第4句证言。

↓

もっと具体的に闻いてみよう。何について闻こうかな？

解答：选择“荷物について”→证言变化。

↓

新しいショ–の小道具が散乱してて、その中に船长が……倒れてたんだ。

威慑：第4句证言。

↓

翔子ちゃんの证言に问题はないかな……？

解答：选择“问题ある”。

↓

荷物落下后、水中に入っていない根据は？

指疑：指向红色领巾。

↓

被害人を“プ–ルの底に一瞬で移动させる”死因を示すんだ！

解答：选择“转落死”。

↓

2つの芸のうち、重要なのはどっちだ？

解答：选择“人命救助”。

结论

艾尔弄翻的货物中装的是新的海贼秀所需的小道具，里面装有金币袋和馆长新装束所需的红色领巾。若如夕神主张的金币袋掉落杀死馆长，然后再掉落水池的话，红色领巾就不应该还放置在馆长的肩上。也就是说，当红色领巾与金币袋同时掉落在馆长身上时，馆长已经死亡了。艾尔很可能是将死于水中的馆长搬上水池边，然后才弄翻货物通知其他人来到现场。

如此一来，金币袋就不是凶器。成步堂推断被害人真正的死因，很可能是跌落没有注水的20米高水池摔死。真凶将被害人推下去之后，将尸体固定在岩石上不让其漂浮，然后再注入水。翔子透露艾尔最近正在练习人命救助的表演，能够轻轻咬住溺水的人游到水池边上去，而在浦岛小姐的证言中也有艾尔咬住被害人向水面游去的说法。这很有可能就是真凶以鲸笛指挥艾尔做出的行动。

艾尔的实际表演与最新送来的解剖报告，都证明了成步堂的推论是正确的，艾尔获得了无罪判决。但是翔子作为艾尔的训练员，能够操控艾尔的表演；要进入虎鲸水池需要“认证卡片”，持有卡片的人只有被害人与翔子。根据安全公司送来的调查报告，在案发当天的凌晨，只有翔子使用卡片进入了虎鲸水池，稍前时刻又与被害人发生了争执。因此夕神检察官早就开始怀疑翔子，在证明了艾尔的无辜后，翔子当庭被逮捕了。这是成步堂与心音万万没有料到的结果。



探偵2日目

7月21日 午后1时13分

成步堂なんでも事务所

相信着翔子的成步堂与心音，决心继续进行搜查，查出事件的真相。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

对话 “翔子を逮捕した理由”

移动 生物实验室

逮捕翔子的原因，最重要的一点果然是因为案发当天凌晨只有翔子利用认证卡片进入了虎鲸水池，从凌晨3点至早上6点都在为水池进行大扫除。而拥有卡片的人只有翔子和被害人。她是最后与馆长见面的人，因此嫌疑也是最大的。另外番刑警拜托两人将翔子家里搜出来的药带给她，难道翔子还患有什么病症？

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

对话 “学について”、“ペンギンのヒナ”、“事件について”、“学の研究室”

在实验室里遇到了水族馆的专属兽医巢古森学，他昨天因为前往玛丽莲水族馆（マリリン水族馆）而不在案发现场。从他那里得知，案发当日凌晨0点左右，在水槽通道前翔子与馆长有过一场争执。另外他拜托两人前往水槽通道去找到再次逃走的企鹅“步枪”。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “1年前の取材”、“今日の裁判”

举证 “海贼ショ－の映像”

对话 “危险生物监视センタ－”

移动 成步堂なんでも事务所

在水槽通道处遇到了浦乌小姐，从她口中得知馆长被杀的日子，正好与1年前艾尔的训练员被杀是同一天。而1年前与1年后，海贼秀上艾尔所唱的歌竟然完全不同，对于只能唱一首歌的艾尔来说，这令人非常疑惑。另外由于1年前的训练员死亡事件，危险生物监视中心下达了对艾尔的处分令，但是因为馆长一直坚称训练员是事故死，才让艾尔存活到今天。

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

对话 “调查について”

回到事务所后，两人从美贯处拿到指纹检出粉和鲁米诺试药。接下来终于要对现场进行调查了。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

调查

调查左侧的水池梯，进入水池底部局部画面。
↓
局部画面下，调查虎鲸、骷髅岩石、王冠。
↓
进入科学搜查界面，调查虎鲸、骷髅岩石。
↓
发生虎鲸急救剧情，调查海贼旗。
↓
转换至水池梯视角，调查对岸的橙色装置。
↓
虎鲸上岸后，调查虎鲸进入局部画面。
↓
调查虎鲸右侧的布。

移动 ショ－ステ－ジ

通过科学搜查，发现被害人跌落池底时，后脑撞击在道具的骷髅岩石上死亡。此时艾尔忽然发生溺水的异状，众人赶紧找来兽医巢古森进行急救，从它胃中拿出了写着“3Z”名称的神秘胶囊。巢古森似乎对此知道些什么，却不愿意告诉众人。

同日 某时刻

荒船水族馆・ショ－ステ－ジ

对话 “大扫除の手伝い”、“事件について”



调查

调查水面、右下角白色招牌

对话 “新しいショ–について”

对话 “面白い指纹とは”

众人来到海贼秀舞台处，从育也口中打听到情报，似乎被害者在新的海贼秀中原本不准备让翔子登场。另外在舞台水池的水池梯处，发现了育也趴着朝下抓住梯子的奇妙指纹。

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

举证 “谜のカプセル”

拜托王泥喜前往医院调查“3Z”神秘胶囊的情报后，成步堂与心音前往看守所与翔子会面。

同日 某时刻

留置所

对话 “事件について”、“エ–ルのこと”

举证 “カレンダ–”、“引田クリニックの药袋”

对话 “ケンカの真实”、“夏风 凉海”

举证 “死体の写真”

对话 “船医とは？”

从翔子这里得知，艾尔只能根据鲸笛的一个指示作出一个表演，不可能同时进行两个，因此浦岛小姐证言中当日艾尔一边唱歌一边进行人命救助的表演，让成步堂感到疑惑。而且育也在休息室拾到的企鹅月历竟然也不是翔子的所有物，骷髅岩石也是翔子在早上6点打扫完毕后放进虎鲸水池的，因此在6点之后与馆长见面的人，也就是记下与馆长早上7点相会的月历主人，就显得非常可疑了。

翔子患有心脏病，她家里的药就是心脏病的治疗药，而与馆长吵架的原因，就是因为馆长担心她的病情，而不许她参加新的海贼秀。可是案发当天的秀，翔子无论如何也想要登场，因为7月20日那天正是她的前辈训练员，在1年前的表演中丧生的夏风凉海的祭日。为了纪念她，翔子一直戴着她与她的恋人成对的护身符，馆长也一直使用着她的剑型无线电收发机，但是现场尸体上却没有找到收发机，难道是真凶出于某种目的带走了？

另外自从1年前的事故以来，一直与凉海小姐交好的兽医巢古森就提议让艾尔安乐死。看来这里面似乎还另有隐情，众人决定再找巢古森打听一下。

同日 某时刻

荒船水族馆·生物实验室

对话 “ライフルの异变”、“お守り”、“机械について”

心锁

ここの设备では“24时间生物を管理できない”证据があるんですよ。

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

学さんに入れない场所があることを证明する、证据品がありますからね。

解答：举证“认证カ–ド”。

对话 “机械について”、“マシンガンを隠す理由”

举证 “カレンダ–”

对话 “安乐死について”

来到实验室，发现企鹅“步枪”有些异常。经过巢古森的检查，它的脚掌底沾有粉色的油漆，而从它的胃中，竟然取出了应该由凉海的恋人所持的另一个护身符！巢古森看到护身符后显得非常动摇，而且显然不想就此问题深究，不过众人好歹还是通过生态调查器的观察，得知了它吞下异物的时间是案发当日凌晨4点。不过反观艾尔那边则比较奇怪，因为根据调查，它从19日的晚上起，到20日的中午为止就没吃过东西，可能是因为负责喂食的荒船馆长在喂食之前就已经死去的缘故。企鹅月历是巢古森遗失在休息室的私物，那是凉海在去年送给他的试作品。而且水族馆似乎还隐藏着一个与案件相关的惊天秘密，可是巢古森完全不想多说，这就要等到第二天的法庭上见分晓了。

不过还有几个奇怪的情况：关于神秘的“3Z”胶囊，巢古森虽然向众人提起那是一直放置在实验室里的安乐死毒药，但根据王泥喜在医院打听到的情报，“3Z”胶囊似乎是对人类和虎鲸都起效的“安眠药”，而并非什么安乐死的毒药。那么这个谎言的用意何在呢？另外凉海也曾于1年前前往医院开过跟翔子一样的心脏病治疗药，难道说她也……



法庭2日目（1）

7月22日 午前9时17分

地方裁判所 被告人第3控え室

心音推测巢古森就是凉海的恋人，但翔子却不怎么相信。成步堂得知凉海生前会将自己教艾尔表演的过程，用高性能的TV手机录制成影像发给自己的恋人看，影像中甚至还能记录下人类听不到的声音。

同日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

检控方预备的证人是巢古森，他将就翔子在大扫除时的情况证言。

寻问

～シャチ用プ-ルの大扫除～

扫除のとき以外に、プ–ルの水を抜くことはありえないな。

威慑：第5句证言→追加证言。

↓

そもそも……プ–ルの水がないとシャチが死んじまうだろうが。

举证：对第6句证言出示证物“プ–ルの底の写真”。

↓

大扫除中と午前7时、2つの状况の违いで重要なのは……

解答：选择“シャチがいたこと”。

↓

弁护侧は……

解答：选择“证据品を提出する”。

↓

シャチの目の前で事件が起きたことを示す证据品とは?

解答：举证“プ–ルの底の写真”。

↓

犯人がエ–ルを重要な目击者と考えていたことを示す证据を!

解答：举证“スヤミン3Z”。

↓

弁护侧は……证人がエ–ルの异常を知ることができた证据を提出します。

解答：举证“生态调查器”。

结论

巢古森证言只有在大扫除的时候，将艾尔先转移到舞台侧，才会将虎鲸水池的水抽掉，否则艾尔长时间没了水就会死。因此能够杀死馆长的时机只能是大扫除的时间段内。夕神主张这个时间段除了被告人翔子以外，没有人能进入现场，因此只有她可以犯案。但是成步堂于昨天的调查中，已经发现用隔开区域的方法，只抽出最后底部一半的水量，也能在不危及艾尔用水量的前提下让馆长摔死在没有水的一半区域，因此大扫除以外的时间，也是有可能抽掉水池中的绝大部分水的。

紧接着成步堂提出巢古森的月历，假设了巢古森于早上7点杀死荒船馆长的可能性，而当时还在池底的艾尔很可能就是凶杀案的目击者。昨天进行调查时，艾尔的头部出现了血液反应，位置却跟它撞击受伤的背部完全不同，那么头部的血液很可能就是被害者死亡时飞溅而出的血。因为艾尔是重要的目击证人，作为动物也有很高的智慧，为了彻底封住它的口，所以真凶才在昨天喂它服下了强力安眠药“3Z”胶囊，企图让它溺死在水中。

虽然巢古森解释7点馆长并没有出现，而自己的安眠药也被人偷走，但成步堂认为巢古森昨天在救援艾尔时来得太慢，他明明持有随时可以查知艾尔异状的生态调查器，却没有主动来到水池进行救助，而是一直等到有人去通知他才行动，有足够的杀害嫌疑。巢古森对此的解释是水池中检查艾尔身体的传感器没有作动，因为警方搜查时抽掉了传感器侧的水，因此传感器无法放出音波进行探知而自动关闭。在夕神的提示下，巢古森检查了传感器关闭的时间只有大扫除时段和警方搜查的时段，讽刺的是，这正好证明了其他时间根本没有抽掉过水池里的水，成步堂的假设从根本上遭到了推翻!

解答

裁判中にエ–ルにエサを与えていた人物は……!

解答：举证“伊冢育也”。

结论

对于艾尔所吞食的安眠药，夕神主张是昨天裁判中，在水池现场负责直播的翔子，将药混在食物里悄悄让艾尔服下的。而成步堂则提出，当日同样喂食了艾尔的，还有饲养员伊冢育也，他也是嫌疑人之一。





结论

育也称案发当日凌晨大扫除时他跟馆长其实都在场，艾尔在3点30分还没抽水的时候，将馆长打上10米高空，然后拍在水面杀死。之后所有的一切证据都是翔子为了包庇艾尔所作的伪装。但是尸检报告上清楚地记载着被害人死于20米高空的坠落，尚未抽水的水面离天花板只有10米，无论如何都无法造成这个死亡方式。育也分明不在现场，他作伪证只是想要牺牲艾尔救出翔子。

检控方认为在抽水时间带中能进入虎鲸水池的只有翔子与被害人，因此只要被害人死于虎鲸水池，凶手就只能是翔子。成步堂逆转了思考，提出真正的杀害现场可能是在舞台侧的水池。两边的水池特征相同，被害人在舞台侧的水池被杀死后，利用原本用于搬运艾尔的吊钩移动到了虎鲸水池侧。夕神提出吊钩只有在虎鲸水池侧才能操纵，因此就算移动尸体属实，也只有身处虎鲸水池侧的翔子才能进行操作。成步堂则假设犯人将被害人的尸体藏在骷髅岩石道具中，让不知情的翔子帮忙完成了转移。这也正好解释了监控影像中，艾尔对骷髅岩石进行撞击后立刻出现了尸体的缘由。只要检查骷髅岩石内部，就能轻易证明成步堂的推论。

这样一来，当时身处舞台侧的育也就成了最大的嫌疑人。不过他虽然爽快地承认了骷髅岩石中装有尸体的情况，但却要再一次就真正的事实进行证言。

如此一来，育也也作为证人被正式传唤。而巢古森为了得知事件的真相，将自己所保管的护身符交给了成步堂，并告知他们自己并不是凉海的恋人。

但是被传唤上来的育也，却一改往日慌乱的感觉，冷静地当庭宣布要就事实真相进行证言。

寻问

～本当のこと～

シャチは船长を10メートルほど打ちあげ、水面に叩きつけて杀した。

举证：对第4句证言出示证物“荒船 良治の情报”。

↓

本当の杀害现场はどこなのか?

指疑：指向舞台水池（ショー用プール）。

↓

死体の移动に使えそうなものとは?）

指疑：指向左上的吊钩。

↓

死体を运んだのは被告人という主张に、异议を唱えるべきか?

解答：选择“异议なし”。

↓

被告人は……この证据品と一绪にしたいを运ばされたのです!

解答：举证“ドクロ岩”。

心灵观测

～本当のこと2～

观客达のあの悲鸣……いまでもハッキリ思い出すぜ。

试探：第3句证言。指向观众。

↓

育也くんが记忆を混同したもの。その原因は……!

解答：举证“シャチの杀意”。

↓

伊家育也の哀しみに关系する证据品とやらをなァ!

解答：举证“お守り”→证言变化。

↓

ショーステージで、シャチが船长を打ち上げたんだ!

试探：第1句证言。指向艾尔。

↓

育也くんがエールに怒りを觉える理由を示す证据は……

解答：选择“ある”。

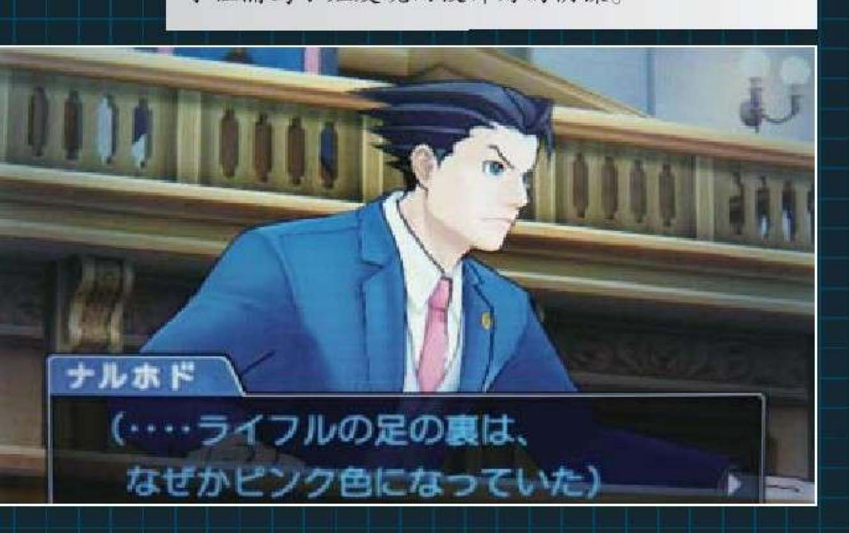
↓

シャチが死体を出し……浦岛先生に见られたのはオドロキっす。

指摘：第5句证言感情中的黄色“惊讶”。

结论

育也主张艾尔在舞台侧杀死了馆长，然后目击这一切的他为了保障第二天翔子的秀顺利演出，才提议将尸体藏在骷髅岩石中。但是在心音的心灵观测中，发现了育也在证言出现了记忆混同状态，这是因为他将1年前艾尔杀害训练员的事件与这次的事件不小心重合了起来。从他悲伤与愤怒的感情中，成步堂推测出他就是当年凉海的恋人，而护身符中的双人照也证实了这一点。他因为恋人被艾尔杀死，为了证明艾尔是凶暴的动物，才当起了饲养员。而所有的一切，都是他为了让浦岛小姐发现而设计好的阴谋。



解答&指疑

彼が最初から杀害を狙っていた相手、その正体を示します!

解答：举证“荒船 エル”。

↓

エ-ル杀害に利用したものは?

指疑：指向水池的水。

↓

ショ-ステ-ジに访れていた来访者の正体は……!

解答：选择“ライフル”。

↓

ライフルがショ-ステ-ジに来ていた证据は……!

解答：举证“手作りの看板”。

↓

ライフルがショ-ステ-ジを访れた证据は?

指疑：指向左上角的粉色足迹。

↓

ライフルが见えない场所は?

指疑：指向水池里面。

↓

すべての事件のカギを握る关系者とは、谁なのですか?

解答：举证“荒船 エル”。

结论

育也承认他确实为了让艾尔被其他人目击怀疑而设下了圈套，但始终咬定杀死馆长的就是艾尔，他只是借此机会揪出艾尔为自己的恋人报仇。成步堂逆转思路，认为育也其实想要杀死的是艾尔，他在大扫除时被安排在舞台侧照顾艾尔，于是就趁机抽掉了水池里的水，准备让艾尔虚弱致死，但没想到结果却造成了馆长的跌落死亡。

成步堂指出，之所以在昨天的调查中发现艾尔在19日晚上没有进食，是因为当时负责喂食的育也已经起了杀心，所以没有好好喂食。而舞台侧却没有发现剩余的鱼食，则可能是来到舞台现场的企鹅“步枪”将其全部吃掉了。翔子为了新的海贼秀制作的看板在19日交给育也带到舞台侧水池边风干，而看板上清晰地留下了“步枪”踩着未干的粉色油漆踏出的脚印。“步枪”在凌晨4点进食的记录，以及肚子里装着育也缩身携带的护身符的事实，也都证明了这一点。但是当时肯定在舞台侧负责运送骷髅岩石的育也却一口咬定没有见过它，说明他正处于无法看见水池边上的水池底部，这正是他当时已经抽干了池水的证明。当馆长摔死后，育也发现即使杀掉艾尔也处理不了被害人的尸体，才灵机一动想出这一系列诡计来嫁祸艾尔。

不过成步堂的这番推理，全都是建立在“育也能够操控艾尔进行表演”的前提下才能成立。为了证明这一点，成步堂破釜沉舟，要求对虎鲸艾尔进行寻问！

法庭2日目（2）

同日　午前11时21分

地方裁判所 被告人第3控え室

在法庭准备电视直播的期间，成步堂从巢古森那里得知1年前事件的情况：正在表演中的凉海忽然痛苦地捂住胸口，从艾尔的背上掉了下来，而当时正在唱歌的艾尔，也开始朝凉海反复进行撞击，最后还咬住她的身体，将其运到了水池边上。成步堂推测这可能是心脏病发作的症状，而艾尔只是用撞击确认凉海的情况，然后实施了人命救助。巢古森与馆长最初就没有处分艾尔的打算，所以巢古森才大量购入安眠药并谎称为安乐死毒药，准备骗过危险生物监视中心后放跑艾尔。浦岛也承认，案发当天叫她前往现场的就是育也，看来这确实是设计好的计划。最后巢古森意味深长地向成步堂透露，水族馆与本案相关的惊天秘密，其提示就在与“艾尔之歌”。



同日 午前11时30分

地方裁判所 第4法庭

电视直播准备完毕后，对艾尔的寻问，将在现场春美的帮助下进行。

寻问

～エ-ルを操った方法は？～

举证：对任意证言出示证物“TV携带电话”。

↓

翔子ちゃんは2つの芸を目击者に见せることができたのか？

解答：选择“できない”。

↓

“2つの芸を同时に见せられなかった”ことを示す证据で！

解答：举证“ホイッスル”。

↓

シャチの人命救助と歌の芸、どちらがニセモノだったのですか？

解答：选择“歌の芸”。

↓

歌の芸がニセモノだったというコンキョは、何なのですかな？

解答：举证“海贼ショ-の映像”。

↓

どこから歌の录音を流したのか？

指疑：指向左上角的喇叭。

↓

客用通路にあるスピ-カ-から音を流した方法を示すんだ！

解答：举证“トランシ-バ-”。



结论

凉海生前曾将自己教艾尔表演的过程，用高性能的TV手机录制成影像发给育也看，影像中甚至记录下了人类听不到的鲸笛的声音。因此成步堂认定育也就是以手机播放凉海发来的影像来操控艾尔的，实际上试验也确实成功了。

夕神反驳同样的事情，翔子则可以更简单地用鲸笛做到。但艾尔表演的前提条件是只能对鲸笛的一个指示进行一种表演，不可能如同浦岛小姐证言那般，同时完成“唱歌”与“人命救助”的表演，因此浦岛小姐所见的情况必定有隐情。成步堂认为，浦岛小姐目击到的艾尔应该正在完成“人命救助”的指示，而浦岛小姐只听过1年前的海贼秀的歌，没有听过1年后新的海贼秀的歌，那么让她误认为艾尔正在唱歌的情况，必然是听到了1年前的海贼秀的歌。而能做到这一点的，只有拥有1年前动画的育也。成步堂推测，育也正是利用员工配备的无线电收发机，将影像的声音通过喇叭进行馆内放送，让艾尔听到后完成了人命救助的表演，同时也让浦岛小姐误以为是艾尔在唱着1年前的歌。

寻问

～ディスリスペクト成步堂 龙一～

大扫除の后、ドジ踏んだぜ。アンタの推理、ドシロウトだ！

威慑：第3句证言。

↓

物品调查界面下，调查无线电收发机刀刃背面的齿痕。

↓

AHOY！MYトランシ-バ-、坏れて残念、先生无念！

威慑：第1句证言。

↓

トランシ-バ-が盗まれた人物を示す证据品をお见せします！

解答：举证“荒船 良治の情报”。

结论

育也辩解自己的无线电收发机在大扫除结束时不小心摔坏了，因此不可能用其发出什么指示。成步堂则认为育也自己的无线电收发机根本没坏，现在作为证据提出的，其实是馆长带在身上，因为跌落而损坏的收发机。在昨天的调查中已经得知，馆长使用的收发机是凉海身亡前一直使用的物品，因此上面也留下了被艾尔运上水池边时咬出的齿痕。调查法庭上的这个收发机后，果然出现了同样的齿痕。而能够从死后的馆长身上拿走收发机的人，必然就是杀害了荒船馆长的凶手。

思考路线

トランシーバ—に残った情报の中で、证据になりそうなものはないかな?
选择："シャチの齿形"。
↓
この2つの证据品に气になる点はないかな?
选择："齿の形が违う"。
↓
エ—ルの芸にも、2种类存在するものがなかったっけ?
选择："海贼ショ—の歌"。
↓
齿形と歌の2つが1年前と违うという事实が导く答えは……!
选择："别のシャチだった"。

结论

然而育也却一口咬定，收发机上的齿痕是自己以前与艾尔搏斗时所留下的。此时成步堂在心音的提醒下，注意到收发机上的齿痕，与自己曾在训练人偶上看到的齿痕的细小差别。考虑到1年前与现在，艾尔所唱的海贼之歌也有所区别，成步堂脑海中忽然蹦出一个大胆的假设：1年前的艾尔与现在的艾尔其实根本不是同一头虎鲸，如果收发机上的齿痕与现在的艾尔咬出的齿痕不同，就能说明这个收发机是船长的所持物。

解答

歌と齿の违いが比较できる映像を、2つ提出します!
解答：举证"海贼ショ—の映像"。
↓
もう1つの证据品は……
解答：举证"TV携带电话"。

结论

从两年不同的影像中可以看到，1年前的"艾尔"断了一颗牙齿，因此当年在收发机上咬出的齿痕也不完整，少了一个齿孔。这正是证明成步堂推理的铁证。

两头"艾尔"的存在，正是水族馆所隐藏的秘密。1年前的事故发生后，姐姐的"艾尔"已经被危险生物监视中心所处死，而妹妹的"艾尔"正是因为馆长和兽医求情，才勉强活了下来。为了隐瞒姐姐死去的情况，馆长只对极少部分员工告知了让妹妹代替姐姐表演的实情。显然育也并不知道这件事，他为了保护如同自己的恋人一般相信着艾尔的翔子不重蹈覆辙，才决心抽水杀掉艾尔。

解答

伊豥育也の"手のアト"と对になる《不自然な证据》を!
解答：举证"ハシゴの指纹"。

结论

馆长在案发当日察觉了育也的企图，为了保护艾尔而跌落死亡。夕神想起现场照片中馆长的右手腕上留下的痕迹，主张那是育也与馆长发生争执时捏上去的手印，因此他是蓄意将馆长推落池底的。但成步堂回想起舞台水池的水池梯处，育也趴着朝下抓住梯子的不自然指纹，结合他用力抓住馆长手腕捏出的手印，只能联想出他伸手救助坠下的馆长的情形。

成步堂所还原的事实真相是：荒船馆长发现育也抽掉了舞台水池的水，急忙赶到水池边想要注水，却不慎踩滑。虽然育也千钧一发之际抓住了馆长的一只手，但馆长为了不拖累育也一同掉下，而主动挣脱了育也的手。到最后，馆长仍然是死于事故，但间接害死馆长后，还利用馆长的尸身补下圈套，险些杀掉无辜的艾尔的罪孽感，则一直缠绕在育也心头。而当他得知恋人死亡的真相后，也决心服刑后回到荒船水族馆，用自己的一生来补偿大家。而被告人羽美野翔子自然获得了无罪判决。

同日 午后5时11分

荒船水族馆・シャチ用プ—ル

解答

エ—ルにお祝いをあげよう。
解答：举证"エサ"。

结论

翔子在心脏病治好之前，决定暂时停止海贼秀的表演。而巢古森则悄悄告诉成步堂一个秘密：其实姐姐的"艾尔"也没有被处死，而是被他和馆长一起寄养、藏在玛丽莲水族馆里，所以他们才会每个月都去玛丽莲水族馆看望它一次。月历上写的7点与馆长见面的信息，指的也是在玛丽莲水族馆见面。现在证明了1年前事件的真相，相信不久之后它也会回到这里，两姐妹又可以团聚了。作为祝贺，成步堂准备给艾尔喂鱼，没想到先受到了艾尔的"感谢之吻"，真是羡煞旁人。

数月之后，治好心脏病的翔子与服刑完毕的育也都回归了水族馆，与艾尔姐妹同台进行表演。成步堂龙一复活后的第一个案件就此结束，他也作为一名律师，再次回到了司法界。

猜谜 逆转推理答案

前篇（上）

谜题	答案
消失的犯人	この中にいる→右上角男性
钥匙在哪里	棒球→沙发→不必要な文字の削除
无法吹走的疑惑	桌上的遗书
我与你之间	LeMoN
照片中的你	ヨコエ→撮影顺が违う
圣诞礼物	圣诞树顶端的王冠
消失的足迹	现场にあるものを利用した→右下角海水
无凶器杀人	铁丝网上的年糕
甜蜜杀意	左手手套
凶器在哪里	尸体周围的水
静物画证据	画商→柠檬
玻璃碎片	被害人杀害后→证据品を隐すため→见学者

前篇（下）

谜题	答案
寻宝	チューリップとヒヤシンス
足球选手杀人事件	惠比寿太郎→背番号
摩天轮杀人	容疑者A→迷路内には3人しかいなかった
太过明显的凶器	右上方的吊车→临时工房
嫌疑人的证言	运转手→美容院の予约をしていること
转播杀人	月亮
机智的盗贼	邮箱
时间改篡	ビニールテープ→“8”右上的竖线
四字成语	四字熟语の位置→质实刚健→立中 丽
不在场电话	留守电の鼻歌
早安的价格	4
在动物园	ライオン
杀人女演员	美月 日奈

中篇（上）

谜题	答案
花心的借口	さやかはイトコだよ
犯人是儿子？	姊→弟も停电に惊いた
试毒	冰块
预知梦	机の上
习惯	腕组み→被害人の上着→面包
第一发现者	近寄ってさえいません
秘密号码	50元が无驮になったこと
消失的答案纸	清扫员
跳楼的男人	ベランダのてすりの话→事件を知らないと言ったこと
分歧的证言	太川ふとし
犯人测试	C
雨夜杀人	右数第二人→脚部

中篇（下）

谜题	答案
死亡直播	カメラマンがいなかった→映像が必要なかった→ラジオ番组だった
古董品的价值	色纸
温暖的关系	下面的咖啡→杀害方法
大炮之中	动物の调教→狗
犯人的失误	指纹が残っていなかったから→电话
蹩脚的谎言	息子→俺は金に困ってない
方位记号之谜	瓜田健一（うりたけんいち）
5个无人岛	できない→1周しかできないから
想获救就选择吧	白色瓶子
祝贺康复	カップのふち→片手しか使えなかったから
消失的大盘子	书柜→棚が出っぱっているから
看不见的犯人	保险箱
把树藏在森林里	鱼缸里弯曲的水草→水晶玉

后篇（上）

谜题	答案
看不见的死亡留言	录音机
凶器知道犯人	美容师
矛盾之死	地面的水→器を冰でつくって水を张った
毒涂在哪里？	刀→刃の片面
孤岛事件	警官
迷茫的记号	タバタ→地图记号
父亲的心情	被害人男性→犯人をかばうため
杀人预告	自分に手纸を送る→信封中央的地址栏贴纸
绞杀魔的凶器	头发
遗书	“死”的碎片的左上→必
奈落深渊	暗くて周围が见えなかった→灯
古文书之谜	地球は平らな板になっており→地球は丸いから

后篇（下）

谜题	答案
不自然的自杀	现场にあるべきものがない→尸体脚下
为什么知道	黄色香水瓶
矛盾的照片	アイコ→日记本
证据照片的谎言	发光的向下按钮
幸福的婚姻生活？	中央のカップル
证言的人是	和泉 真琴→容疑者の年龄
伪装工作	车底
子弹在哪里	中央最大人偶的右侧人偶的左眼
死棋	チェスの驹→被害人の血液
自导自演绑架事件	胁迫状の状态→信封被撕下的部分
移动的尸体	C的左下长草的部分
犯人是怪兽	狼男
最后的留言	手指上的血迹→松本 知也







讨鬼传



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2013年6月27日

追加任务集 贰

疾风ノ暴威	
任务目的	讨伐ヒノマガトリ1只
任务难度	☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	3300
战场	「古」之领域
同行者	3人

加强了攻击力的火鸟使得其原本一些不太危险的招式变得极具威胁性，比较明显的就是原地小跳以及甩尾。攻击力的强化主要体现在物理攻击上，吐火、地裂这类属性攻击的威力是没有提升的，因此在战斗时要注意躲避它的物理攻击招式，血量少依旧是其最大的弱点。



速攻任务：歼灭ノ战	
任务目的	压制所有鬼域
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	10分钟
任务报酬	2400
战场	「雅」之领域
同行者	3人

看上去时间很紧的一个任务，不过由于每个区域的敌人实力都较弱，只要不是刻意浪费时间，过关不成问题，小编用攻速最慢的手甲打完之后都还有一分多钟的剩余时间。



狮子舞	
任务目的	讨伐アマキリ2只
任务难度	★★★★★★☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	9000
战场	「安」之领域
同行者	3人

难度很高的任务，两只BOSS在同一个区域，并且还有小狮子捣乱，要第一时间



将小怪清理掉。AI同伴的智商堪忧，单机挑战几乎等于一人单挑两个BOSS，很难完成任务。建议找人联机，并将两个BOSS引诱到不同的地方分别对付，可让一人使用“防”风格的魂振，负责将其中一只怪拉远，其余三人以最快速度干掉另外一只。只要解决掉其中一只，这个任务就基本完成了，当然了还要注意战斗的时间不要超过30分钟。

追加任务集 参

※可获得制造太刀和弓的新武器的素材。

硝烟弹雨	
任务目的	讨伐ダイマエン1只
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	5400
战场	「武」之领域
同行者	3人

难度较高的任务，天狗的攻击力本就不弱，狂暴后的攻击力足以用令人发指来形容，被回旋斩碰到非死即伤，除此之外，在天上放落石这招也很难躲避，威力虽然不致命但也没有到可以忽视的地步，最好的方法就是多用“隐”风格的魂振技能“不动金缚”封锁BOSS的行动，破坏部位或待其进入魂餐状态后就将其定住开始最大化输出，很快就能将其搞定。



鸣神	
任务目的	击退鬼群
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	8400
战场	「战」之领域
同行者	3人

这个任务中，地图红色区域里的小型鬼拥有很强的攻击力，建议选择灵活性较高的武器来对付，尽量不要被其碰到。一共要对付三波鬼，最后一波时大型鬼クナトサエ会出现，这里一定要优先解决掉小型鬼，需要注意的是将小型鬼全灭后还会额外出现几批，一定要第一时间将它们解决掉，否则被打一下损失的血量比被BOSS踩一下少不了多少。





追加任务集 四

※可获得制造枪和锁镰的新武器的素材。

四手の锋	
任务目的	讨伐ヤトノヌシ1只
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	5700
战场	「乱」之领域
同行者	3人

BOSS的尾部相对安全，站位时尽量保持在此处，注意躲避其甩尾攻击。场景中的小天狗比较碍事，第一时间解决掉。这个家伙的招式比较单调，躲起来也不困难，不过释放引力这招比较讨厌，不第一时间做出



反应跑开就很容易被吸到BOSS身前遭受攻击，安全起见近战可以搭配“空”风格的御魂使用“缩地”瞬移躲避攻击。

速攻任务：百鬼乱舞	
任务目的	讨伐ガキ100只
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	5分钟
任务报酬	2100
战场	「武」之领域
同行者	3人

这一个任务的附加条件是所有小型鬼的攻击力大幅提升。虽然讨伐目标是ガキ，不过场景中各种小型鬼都会出现，并且必须将所有敌人都干掉后才会出现后续杂兵，而且最关键的是任务时间仅有5分钟，因此选择安全、灵活的武器是对付本任务的利器，个人推荐使用双刀配合“攻”风格的御魂，敌人不多时用普通攻击快速清理，血少时使用“吸生”快速回血，爆发时使用“军神招来”快速灭敌，如果再配上个发生会心一击时回复气力的技能“斗志”，就可以在一段时间内一直使用回天，安全的同时也保证了攻击效率。



追加任务集 伍

※可获得制造双刀和手甲的新武器的素材。

魂食いの顎	
任务目的	讨伐クエヤマ1只
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	4800
战场	「雅」之领域
同行者	3人

原本毫无威胁的一个BOSS在强化攻击力后实力直线上升，在它双脚附近时很容易被其蹭到，虽然每次损血不算太多，但被蹭的频率较高，稍不注意就没血了。另外，它



的跳踩攻击判定很广，躲避起来较难，建议此战以中、远程武器为主要战力，只要注意躲避抛石头和冲撞就能安全地将其击杀。

胧蜘蛛	
任务目的	讨伐マフチ2只
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	6600
战场	「战」之领域
同行者	3人

第二只蜘蛛在第一只濒死时才会出现，因此战斗难度不会太高，不过场景中会不时出现小蜘蛛捣乱，需要进入鬼眼状态才能将它们揪出来。本任务的战斗区域较小，第二只蜘蛛出现时建议用“不动金缚”封锁其行动，然后以最快速度将残血的蜘蛛清理掉。







北京 德科

该来的还是来了，炎炎夏日，3DS终告破解，虽然目前还只是处于版本限制的破解状态中，但是已经足够让人浮想联翩了。破解当天，按照惯例，批发渠道停止供货，在烧录卡上市之前商家们对于有意购买的玩家也是抱着比较矛盾的心态，卖贵了，人家不买账；卖便宜了，一旦破解版主机涨价自己得不偿失。由于目前主机都具有网络升级或是新游戏强制升级的机能，所以所谓破解往往是停留在某一个特定版本，可以参考PS3的例子，3.55版本为一个分水岭，一旦这个版本的主机在市场上售完，那么后面想要购买该版主机的玩家将会付出越来越高的代价。目前3DS的情况也是类似，烧录卡厂商gateway提醒玩家目前只对应到4.50版本，切勿升级，先不说日后随着技术成熟能否升级，至少现阶段玩家购机时必然会强调版本条件。市场上现在的主机除部分薄荷绿色之外均在4.50版本，但是随着可以预见的破解后的热销，这批主机一旦售空后且烧录技术没有实质进展，那么涨价就在所难免，所以想玩破解的玩家越早购买越好。核心的烧录卡方面，450元左右的价格还是比较贵，从经验上来看一旦山寨卡量产，价格必然大降，只是等破解等的望眼欲穿的玩家有没有这样的耐心再等一个周期就不好说了，另外因为一张TF卡只能拷贝一个游戏，官方推荐玩家选择4G的卡，购机前多买几个TF卡带着还是有必要的（TF卡小，容易丢失，最好自备小盒子收纳）。主机价格方面则是全面上涨到了1400元左右，嫌价格贵但是又不打算玩破解的玩家，可以和商家强调选购高版本主机，价格会便宜100多元，毕竟现在购机的玩家都是奔着两个怪物级的“怪物软件”来的，两款游戏发售后必然没有破解版，再加上版本升级，所以目前来看烧录并不是一个合理的选择。

上海 书记

“3DS破解了呢，你玩够了的话，还给我，我买张烧录卡玩吧。”

“啊，对不起，我好像把你的机器升到6.2了……”

以上对话出自我和我的一个外地的朋友，由于去年没啥想玩的游戏放着一边也是吃灰便借给了他，结果前几天想起来问问他却得到了这样的消息。请大家替我默哀。

还是先来说说PSV的境况，依然是平淡无奇，快节奏的生活对于PSV这样的掌机影响是相当致命的，就我个人而言，平时很多碎片时间宁愿玩玩手机也不太想去碰PSV。时间比较闲的学生群体又不太跟得上正版游戏的高消费。作为为一个次世代掌机，现在全新的PSV零售价还不到1200块，放在以前简直不敢想象。倒是PSP销量还挺稳定，而且价格也很便宜，目前零售价还不到800块。

3DS破解以后市场有了新动向，4.5以下系统的机器价格飙升，涨到了1350元以上，而且还断货。4.5以上版本的价格变化不大，不过看现在这情况，烧录卡支持6.2

也指日可待了，总之我是很乐观的。

PSV的配件方面没有什么变化，都是一些可有可无的周边配件，没什么值得特别推荐，基本上就是贴膜包包之类，在购机的时候直接选择套装就好了。至于3DS，现在是多了一个gateway烧录卡，零售价大概在400元左右，不过并不能支持全部游戏，个人建议还可以再观望下。

盼星星盼月亮终于盼到破解了，结果抬头看看开头的对话，我的眼泪忍不住流下来……



强台风尤特横扫广东地区，除珠三角地区以外大面积受灾，笔者家住一楼也被淹了，还好没什么大损失，真是悲剧的一周，虽然现在尤特已过境，但各位出门时还需要多加小心。

自E3之后，最近两个月大部分电子游戏玩家的焦点都集中在PS4和Xbox One这两新宠家身上，掌机平台相对比较冷清，要热起来要看9月和10月了，不过3DS例外，因为终于有烧录卡可以破解3DS系统玩3DS游戏了。

下面看看新一辑的报价，本周PSV价格保持稳定不变，店面价大概是1150左右，大热游戏《龙之王冠》港版日文320左右，这个价也算是稳定下来基本不会变了，有少数量的《灵魂献祭》港版中文限定主机再出仓，报2100元，配件包括主机、游戏、收纳包、抹布以及16G卡，总的来说相当划算；好久没关注的PSP-3000突然大副掉价，全新的港版黑色以及美版黑色都只需要650元就能入手，其他颜色都在800～900元之间，掉价具体原因未知。

3DS平台迎来一个全新的阶段，因为终于有个烧录卡可以突破3DS的防线了，该烧录卡售价约299元左右，可以在4.1到4.5系统上运行，烧录卡不锁区但游戏依然锁区，日版游戏依然只能在日版机上运行，1张TF卡只能装一个游戏，同一张TF卡换游戏必须格式化，不能进行网联等等。目测该烧录卡运行机制大概是利用系统漏洞让3DS误以为烧录卡是SD卡、里面的东西是DL游戏来运行。虽然该烧录卡还有很多乱七八糟不完善的地方，但已经是突飞猛进的一大步，汉化游戏也成为可能，于是，本周的3DS LL大幅提价，原因不用说大家也知道，很多现货的机器都是4.1到4.5系统之间，但始终数量有限，冲着破解去的朋友要注意了。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1100	—	1340	800	40	60	100
北京	绿洲电玩	1050	1050	1400	750	70	100	170
上海	新亚电玩	1350	1350	1100	780	80	130	200
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1080	1290	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	1000	1300	700	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1180	1480	850	75	95	180
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1480	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1270	1150	85	170	290	475
北京	绿洲电玩	1200	1230	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1200	1300	110	200	320	410
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	99	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	1300	100	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1250	1280	105	180	280	450
广西南宁	光派电玩	1250	1450	140	220	340	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬　　文 钢琴

一转眼就快9月，一年一度的游戏盛会TGS临近。TGS上除了各款游戏大作外，各厂商推出的会场限定周边也非常抢眼，一旦去迟了热门的周边就会卖完，所以不少贩卖区的队伍甚至不输于游戏试玩区。下面看看近期市面上有什么有趣的掌机周边发售吧。

迪士尼明星主题闪闪亮装饰壳

品名	ディズニ－キャラクタ－キラキラ ソフトジャケット
出品	layoutgames
对应机种	3DS LL
官方价格	1980日元

每年的这个时候，迪士尼都会在日本地区开展一系列的宣传活动，其中自然是少不了掌机周边的份。迪士尼明星主题闪闪亮装饰壳上市第一弹是米妮系列，造型就如它的名字一样相当闪亮，目前有三种颜色供各位选择，选用较为温和柔软的材质，对机子本身的磨损可以忽略不计。



干电池转换USB充电器

品名	干电池アダプタ－
出品	CYBER
对应机种	3DS LL/3DS/NDSi/NDSi LL
官方价格	1200日元

CYBER这款干电池转换USB充电器可以装4粒3号电池，用可充电电池作为电源的话会划算方便得多，现在有不少电量达到3600mAh甚至4000mAh一粒的3号可充电池，装4粒就能有10000mAh以上的电量，战斗力非同小可。充电器长条型，跟小手电筒差不多的大小，方便携带，总体上来说是不错的产品。









3DS LL专用液晶贴膜

品名	液晶保护フィルム
出品	CYBER
对应机种	3DS LL
官方价格	780日元

在NDS时代，上屏幕的液晶贴膜几乎是不用更换甚至是不用贴的，因为NDS的合盖设计已经很大程度上保护了上屏不受外力的侵犯，但到了3DS时代，战争就改变了，因为3DS内设计缺陷令到下屏幕突出部分与上屏幕发生接触，会在上屏留下两道清晰可见的印记，相信在每一个3DS用户的心中也有同样的两条伤痕，原以为3DS LL的出现会改善，但也只是有所减小，没有彻底解决这个问题。所以上屏贴膜成为了3DS家族的必须品。这款CYBER的3DS LL专用液晶贴膜的特色是防气泡防水防油，现在几乎所有的日系贴膜产品都已经能自动清除气泡，这个也不例外，而防水防油是表面使用了含氟材质，不亲水也不亲油，也能防指纹，喜欢干净的朋友可以考虑使用这款产品。





《弹丸论破》主题PSV周边套装

品名	ダンガンロンパ1+2 アクセサリーセット
出品	HORI
对应机种	PSV
官方价格	3200日元

《弹丸论破》是一款带有集结众多要素的类型奇特的高速推理动作游戏，有着强大的声优阵容、新颖的故事及游戏系统设定，是近年难得一见的黑马大作，同名动画也在2013年春季上映，可谓人气甚高。本周边套装与PSV移植版同步上市，内含黑白熊主题壳一个、粉白熊主题包一个以及全角色抹布一张（您没看错，就是擦机用的抹布），推荐给粉丝。











白菜 提供

舞台剧《逆转裁判 逆转聚光灯》上演！



7月31日～8月4日，在日本东京品川的六行会大厅上演了原创舞台剧《逆转裁判 逆转聚光灯》。本剧是掌机平台的知名法庭推理战斗AVG、并且刚刚于7月25日推出时隔6年最新作的“《逆转裁判》系列”的改编舞台剧，由剧团Super Eccentric Theater出演。以下将结合图片，为大家粗略报道舞台剧的内容。



▲登场角色大都出自初代，大家应该能认出不少熟悉的角色扮相。

◀本剧的舞台设定于作品中拥有超高人气的英雄“大江户战士大将军”舞台剧上演的剧场。作为其FANS的成步堂龙一、绫里真宵、矢张政志、御剑怜侍和糸锯圭介都来观看表演。



▲舞台上大将军正在表演，忽然间顶上的巨大灯笼掉落，舞台上也化为火海，惨剧发生。



▲众人立刻开始进行调查。在打听情报的过程中，大将军的扮演者荷星三郎成为了最大嫌疑人。



▲相信着荷星的成步堂申请为他辩护。但荷星拒绝了成步堂的提议，并陷入了沉默……这起案件背后似乎有着什么内情。



▲就连御剑身上也发生了变故？事件的背后果然有矢张牵涉在内？



▲“事件的背后果然是矢张”的矢张政志与最喜欢御剑的大婶大场薰，都有着很活跃的表现，依然为众人制造着大量的麻烦。





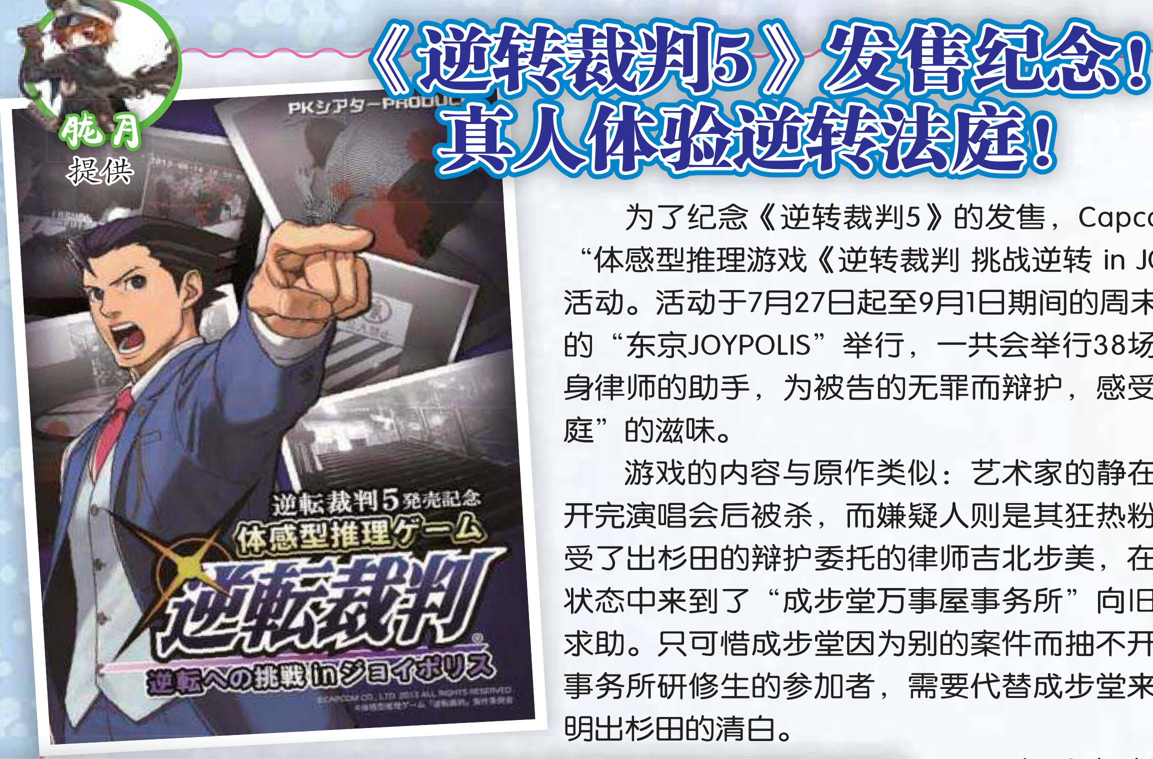


▲▶法庭部分，成步堂与御剑的互动也十分有趣，还原了游戏中激烈的辩论战斗。矢张和大场依然在制造着混乱……成步堂与御剑最终能够还原案件的真实情况吗？

◀总体来说，剧本非常有趣。既有角色的还原度和原创角色的亮点都有极高的水准。成步堂的吐槽也一如既往地尖锐。这是一部值得大家观看的作品。希望国内也能有DVD版卖啊。

《逆转裁判5》发售纪念！真人体验逆转法庭！

胧月 提供



为了纪念《逆转裁判5》的发售，Capcom举办了名为"体感型推理游戏《逆转裁判 挑战逆转 in JOYPOLIS》"的活动。活动于7月27日起至9月1日期间的周末，在东京台场的"东京JOYPOLIS"举行，一共会举行38场。参加者将化身律师的助手，为被告的无罪而辩护，感受一把"逆转法庭"的滋味。

游戏的内容与原作类似：艺术家的静在东京JOYPOLIS开完演唱会后被杀，而嫌疑人则是其狂热粉丝出杉田。接受了出杉田的辩护委托的律师吉北步美，在压倒性不利的状态中来到了"成步堂万事屋事务所"向旧识成步堂龙一求助。只可惜成步堂因为别的案件而抽不开身，于是身为事务所研修生的参加者，需要代替成步堂来协助吉北，证明出杉田的清白。



▲游戏中的检察官御水长志，身旁的2L瓶装水是他的个人特色。

一次活动时间约为一个半小时，参加者需要根据手头的资料和地图，在限定时间内调查现场、入手证物、听取证言，还可以像原作一样，回到吉北律师事务所进行商谈，又或者到收容所向嫌疑人问话。时限一到，参加者就需要站上法庭，为出杉田的清白而战。

在7月26日的媒体体验日中，没有一家媒体能够在开庭前解明事件的真相。到场的《逆转裁判5》制作人江城元秀以及剧本指导山崎刚也表示游戏的难度偏高，之后会适当做出调整。在9月1日前有机会去东京，又对自己的推理能力有信心的玩家，可以考虑去尝试一下。



◀收容所中的嫌疑人出杉田。



▶一起『异议あり』的江城元秀（左）和山崎刚也（右）。



提供

《弹丸论破》动画版推出雾切响子夹克与风纪委员腕章周边

Cospa针对暑期火热播放的《弹丸轮破 希望学园与绝望高中生》动画版推出了新周边，比起小打小闹的T恤，这次的产品可谓相当核心，几乎可以当Cosplay道具使用。其中最为抢眼的当属雾切响子的夹克、衬衫和领带这上半身套装了，价格当然也是非常呵呵的，《弹丸轮破》迷不容易啊。

雾切响子夹克

发售日：2013年11月末

尺码：S/M/L

价格：16800日元





在集结于学园的15名学生中，仅有一人的才能是没有明确的，那就是神秘少女雾切响子。这款夹克的材料是黑色合成皮革，着装者可以像雾切一样立起领口，相当酷。袖口也与原作一样设有拉链，你也可以成为超高校级的小伙伴啦！

雾切响子领带

发售日：2013年10月末

规格：全长145厘米

价格：4935日元





再现胸口位置的校章，设计上也较为平实，可在日常生活中使用。

除了雾切响子的这一套装备外，超高校级风纪委员石丸清多夏的腕章也按照官方设定图的样式推出，内侧自带安全别针，即买即用。



雾切响子衬衫

发售日：2013年11月末

尺码：S/M/L

价格：11550日元





衬衫的下摆绣着学园的校章，袖口则跟夹克一样设有拉链，外观相对主流，即便平日里穿也没有什么奇怪的。

超高校级风纪委员的腕章

发售日：2013年10月上旬

规格：95毫米×185毫米

价格：1890日元



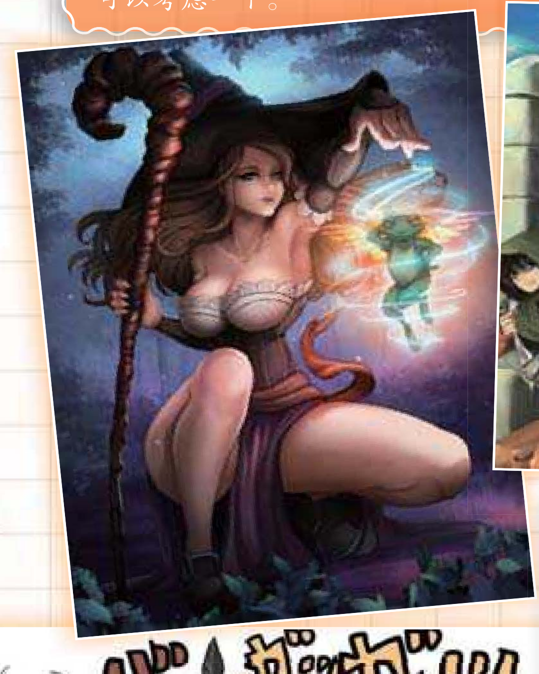




游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

近段时间，编辑部掀起了一阵《龙冠》热，当然这也得益于游戏的优异品质，闲来无事刷刷迷宫还是挺有意思的，那么本次的“美图秀”自然也要借一借这款作品的“东风”，还没入手游戏的同学也可以考虑一下。



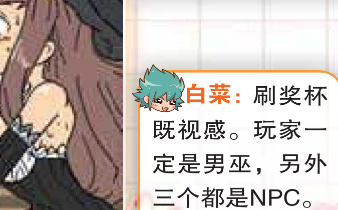
白菜：他们没有一个人把手放在回避键上，难怪男巫都急坏了。

阿鲁：男巫一点也不解风情，静静地看呆萌妹纸玩游戏才是王道。

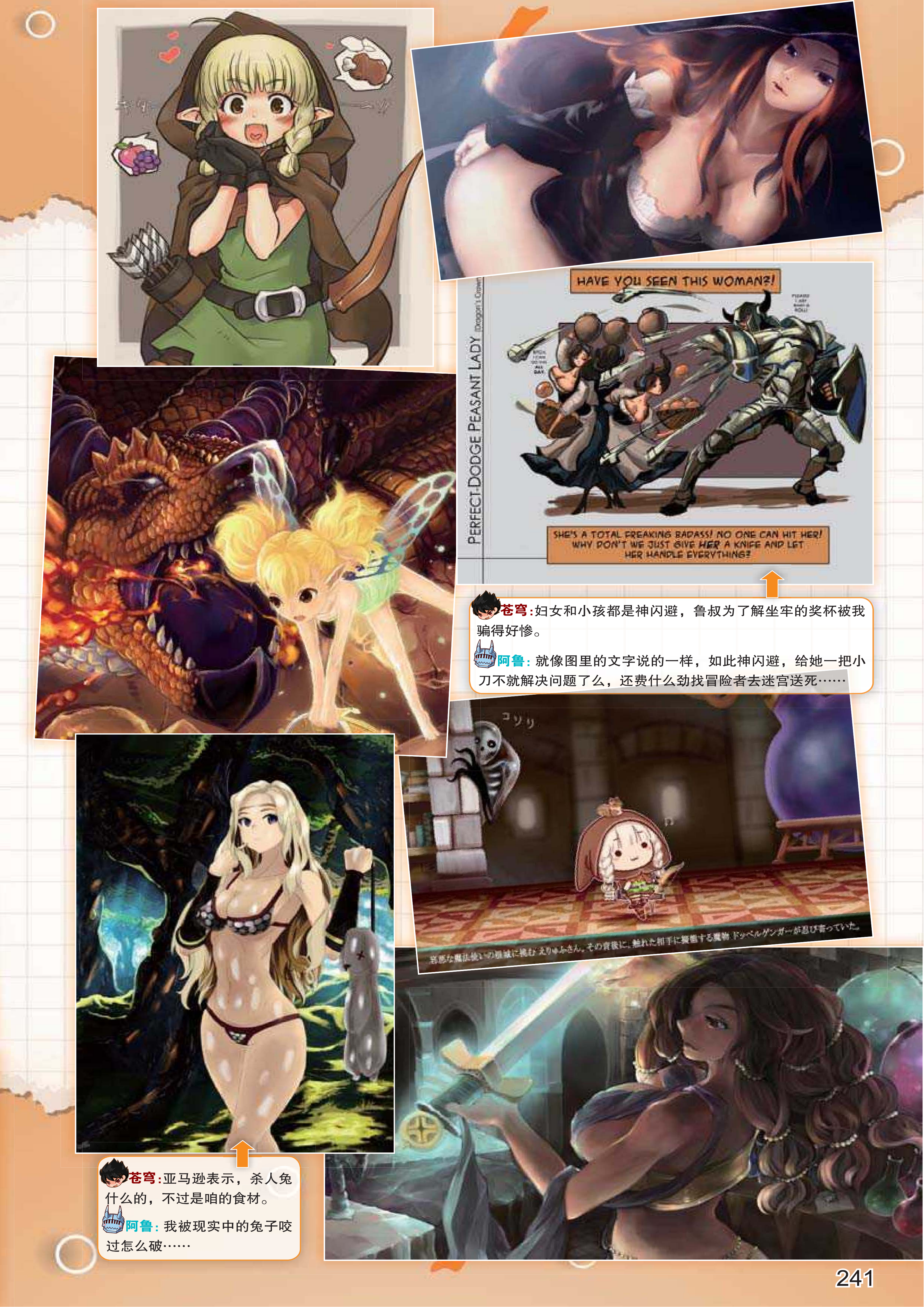


白菜：刷奖杯既视感。玩家一定是男巫，另外三个都是NPC。

阿鲁： 还是联机吃料理更好玩，特别是把一些烧焦的食物往别人碗里放的时候。







苍穹:妇女和小孩都是神闪避，鲁叔为了解坐牢的奖杯被我骗得好惨。

阿鲁:就像图里的文字说的一样，如此神闪避，给她一把小刀不就解决问题了么，还费什么劲找冒险者去迷宫送死……

苍穹:亚马逊表示，杀人兔什么的，不过是咱的食材。

阿鲁:我被现实中的兔子咬过怎么破……

栏目主持：半夏

动森村委会

《立体动物之森》日版累计销量已经突破370万，被大家如此喜爱的游戏，自然拥有各种优点，不过也有一些小的设定成了食之无味弃之可惜的鸡肋，下面就由玩家omushi带大家品一品这些小鸡肋吧。

啃遍动森的小鸡肋

文 omushi

托最近美版《动森》发售的福，原本已经逐渐沉寂的日版《动森》玩家作为前辈又开始活跃起来。在这阵美版风吹起之前，笔者常去的论坛和其他《动森》讨论群只剩下吆喝萝卜的声音。毋庸置疑，《立体动物之森》是个好游戏，但是总感觉某些方面在设计上比起NDS版来反而有些欠缺，给笔者一种鸡肋的感觉。这里就把这些鸡肋给挑出来，同时也附上个人的一些改进意见，权当交流。

气球

有多少玩家，从最初对飘来的气球的满心期待：“今天会开出什么家具呢？”，发展到后来的熟视无睹：“又是气球啊……反正我已经有金弹弓了。”除却想要获得射气球勋章的部分玩家之外，只怕大多数人都已经脱离这项“弯弓射大雕”的伟业了吧。



本作中气球带来的只有非卖品的气球家具，相比起NDS版随机给予家具的气球，真不知道是进步还是退步。而且，在笔者知道的范围里，对于气球家具的外观评价可是毁誉参半的。这就直接导致弹弓成为了使用率最低的道具，金弹弓与其说是道具不如更像是努力的证明——要知道，NDS版中弹弓还可以拿来击落UFO和邮递员，大有用武之地。

其实这个问题并不是很难解决，只要定期（每个季度或每个月）改变气球带来的礼物，又或者将邂逅时随机获得的气球道具改为气球的礼物内容，就可以恢复射气球对玩家的吸引力了。还可以将前作中

的漂流瓶改为气球瓶，通过无意识通信功能让陌生的玩家交流联系。在气球这一点上，其实可以大做文章。

高价回收道具

这个设计的初衷是好的，只是实用性并不高，在开荒阶段都不会太依赖这个系统。虽然每日都会随机换一种，而且根据当天邂逅的人数最多可以增加到5种。但是如果高价回收的都是贝壳、飞蛾、鲫鱼、自家水果之类不值钱的东西，即使卖价翻倍，在公共设施面前都是杯水车薪。偶尔卖卖限定家具或者矿石还是可以小赚一笔，但是大多数时间都不会过多去留意吧。

如果这里设计一只小羊驼，作为神兽夫妇的孩子，又会怎样呢？喜新厌旧的小孩子每天都吵着要新的玩具，村民再根据小孩子的要求拿来指定的东西，欣慰的神兽夫妇奉上印花以示感谢，凑齐一定印花后就可以开放新的改造图案之类，这样玩家会有更大的动力。再根据道具的种类划分印花数量的话，蝼蛄、潮虫、蜈蚣这一类吃力不讨好的东西或许就有了新的存在价值。突然间想到南岛的小女孩或许也可以这么改，稍后我会提到。



会员岛

对于国内玩家来说，需跨越语言和网速双重高墙的会员岛本身可能就是一个很少涉足的地方。可偏偏，南岛币换取的道具中，有一部分只出现在会员岛上，为了集齐会员岛限定的道具，不少玩家都选择频繁地进出会员岛来刷家具。但是每一次进入或离开，都会强制SAVE，而SAVE时间视网速而定。这一点，给希望正常享受会员岛的玩家造成了极大不便，有些愤怒



的玩家更会通过开启小游戏却不就座的方法，来困住岛上的玩家。无论怎样，会员岛的现状与任天堂当初的设想或许已相去甚远。

将南岛币和会员岛币分开来的话，这个问题便可以迎刃而解。会员岛不再拥有自己的商店，而是一个陌生的玩家之间协力合作赢取会员岛币的游乐场。原本的南岛币在老婆婆处使用，而新增的会员岛币则是在小女孩处换取会员岛限定物品——这样一来，原本十分鸡肋的小女孩便也成为一名重要的NPC，真可谓一举两得。

重启监视中心

前作中困扰我多时的问题“难道那只鼹鼠就住我家下面么？”终于在本作中得到了解答。原来鼹鼠大叔是有秘密基地的！出资建立公共设施“重启监视中心”之后，就可以不定期地进入，窥看下水道里鼹鼠大叔及其老哥的生活点滴，还能见识到鼹鼠出动的场景。另外，还能从亲切的鼹鼠老哥手里拿到鼹鼠兄弟的照片。然后，就没有然后了。

本作中，强制重启的惩罚几乎没有，只要不建立重启监视中心，鼹鼠就不会出现。即使鼹鼠出现，也可以三言两语轻松打发。对于笔者这种循规蹈矩的玩家，鼹鼠兄弟的存在感基本为0。花费30多万贝鲁，只换来两张照片，入内对话时还有一

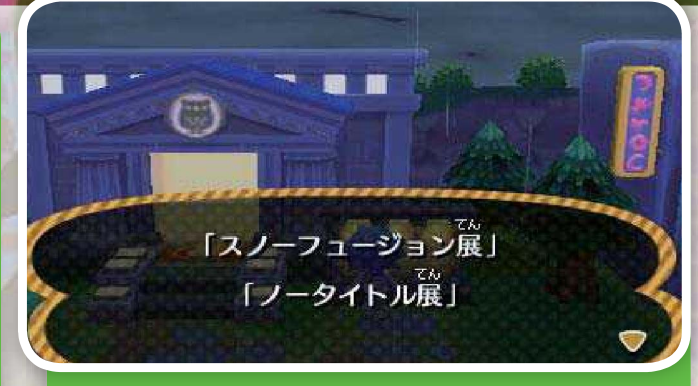


定几率出现循环对话的BUG，这笔钱花得真是冤枉。

之前204辑的专栏也提到了，地鼠大叔其实是以动森的制作团队为原型的。利用这个特点，在重启监视中心内设置一个巨大屏幕，通过随时通信功能定期显示来自制作团队的只言片语或图片之类的信息。无论如何，对于这个既没有装饰作用又没有服务功能的设施，还是有很多可以改良的余地。

展览室

博物馆增设2楼后，会增加4个展览室。但是，这4个名叫“展览室”的房间，有多少玩家不是把它们当做仓库在用呢？展览室的处境相当尴尬：身处商业街最深处的博物馆的二楼，在地理位置上就大受打击；通过梦见馆是无法拜访博物馆的，只能通过联机才能前往，在参观方式上受到限制；博物馆二楼的展览内容只能通过博物馆门口的公告得知，在宣传途径上毫无优势。如果不是村长亲自推荐的话，联机时有多少玩家会想着去二楼参观？



将博物馆的位置移到村内，在火车站旁的公告栏上显示博物馆的相关情报，这些都可以改善展览室的尴尬境地。不过，最直接的方法，是将展览室与HHA的住宅展示结合起来，改名为“博物馆的流动展览”，既不影响原本HHA的功能，也能让更多的玩家去留意展览室的布置。

结束语：不知不觉间，3DS版《动森》的游戏时间也已经超过了700小时。身为一名《动森》的忠实玩家，在这700小时里，总有一些想法不吐不快，于是便有了这篇文章。个人觉得设计得不太好的地方其实不只这些，但是瑕不掩瑜，这些不足之处并无法阻止我对《动森》的热爱。希望美版、澳版的发售，能让不擅长日语的玩家们也加入到《动森》的Slow Life当中来。



概述：在河口能够看到为了产卵而出现的鲑鱼，夜晚各种虫鸣奏起了大合唱，将虫子带回家也能在家中尽情欣赏。

HHA加分家具：フキアカネ、サケ、キングサ–モン

除草日（くさむしりの日）

时间：9月3日 6：00～19：00

花店老板为了提升村美化程度而举办的节日，活动当天成功拔除自己村内杂草就能获得“キレイになったで赏”，获得限定的非卖品鲜花系列家具一件（共四件）。在这一天去朋友的村子拔除杂草30棵能获得“やさしにカンシャしま赏”，获得限定家具一件（共八件）。如果自己村子生长了30棵以上杂草且招待朋友来自己这里拔草，朋友就能获得“やさしにカンシャしま赏”，自己可以获得“キレイになったで赏”可谓一举两得。杂草每天生长两棵（非美村条例），想要





凑齐30棵要至少提前两周就开始准备。反过来如果在活动开始当天村内就一颗杂草都没有的话，和花店老板对话就能得到“とってもキレイな村で赏”，会追加3个村公共事业。

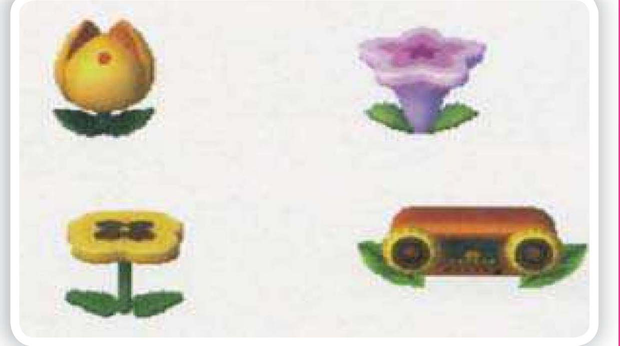
除草日可获得家具一览：

キレイになったで赏



やさしにカンシャしま赏







赏月（お月见）

时间：农历8月15日 6：00～24：00

穿着兔子服的静江会出现在广场上，和她对话能够得到つきみだんご，同时广场还会树立巨大的赏月看板，可以拍照留念。晚上7点半左右月亮开始从东方升起，午夜十分升到中央空中，月光下的村子非常宁静美丽，坐在村内仰望天空尽情享受这一景色吧。





《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付稿酬。



梦幻方舟

栏目主持：半夏
文：手残

《EP2》的推出不仅加入了新职业勇者和新的武器类型，对原有的职业和武器也新增了一些天赋和PA，有的影响甚小，比如RA和HU。而有的甚至改变了以往的传统玩法，比如双小+拳套FI、鼠标自动连打系GU、燃烧弹FO和暗爆TE等等。经过几周的尝试笔者也总算是体验完了所有新加入的PA和法术，在这里就来介绍一下自己的一些体会。

注：连打系GU:通过鼠标连发功能自动打出子弹时间等需要连续按键的PA的最大伤害，BOSS战时几乎可以一人撑起全队火力，代表作是GU速杀海龙。

新PA

大剑

ギルティブレイク

用极高的速度冲撞向敌人后，发动一记侧劈。可以两段蓄力来提高冲刺距离和伤害，满蓄力后冲刺过程非常之远并且可以在空中冲刺，是目前发动时移动速度最快的PA。可以看做是为了弥补大剑对付高速位移的敌人时难以迅速近身的缺点而出现的。在瞬发时相当于一段高威力的普通攻击。需要注意的是，当不锁定目标时，冲刺距离会变得无法掌握从而出现各种冲过头击空的情况。

长枪

セイクリッドスキュア

将长枪投向空中，约一秒后从敌人头顶落下并造成小范围爆炸伤害。可以无视地形与高度差精确攻击到锁定的部位，使得近战职业有了有效的远距离攻击手段，在无限射程BUG被修复前被誉为“卫星炮”。在对付飞在空中的敌人和大型BOSS位于高处的部位时都可以展现出非常良好的性能。最典型的例子就是用来对付三合一机器人的核心飞机和暴走龙进化后的黑翼。

自在枪

ワイルドラウンド

通过缩短攻击的范围，发动更加高速的连续攻击。需要注意的是与酷炫的视觉特效不同，整个过程大概只有6HIT并且无法打断怪物的攻击动作，好处是攻击动作可以随时通过防御来中断，灵活性很强但是爆发能力一般，在多武器作战的情况下一般不纳入考虑范围。

双头剑

デッドリ—サ—クル

将武器掷出，逆时针旋转一圈以后返回手中，蓄力可以扩大回旋范围。对每个杂兵一般4HIT左右，伤害不足以秒杀杂兵而对BOSS时蓄力也不如向前丢圈，除了被怪物密集包围时脱身用以外似乎没有什么使用的价值，在大家都或多或少带着通用长枪与自在枪这种对群利器的情况下更显鸡肋。

双小剑

ブラッディサラバンド

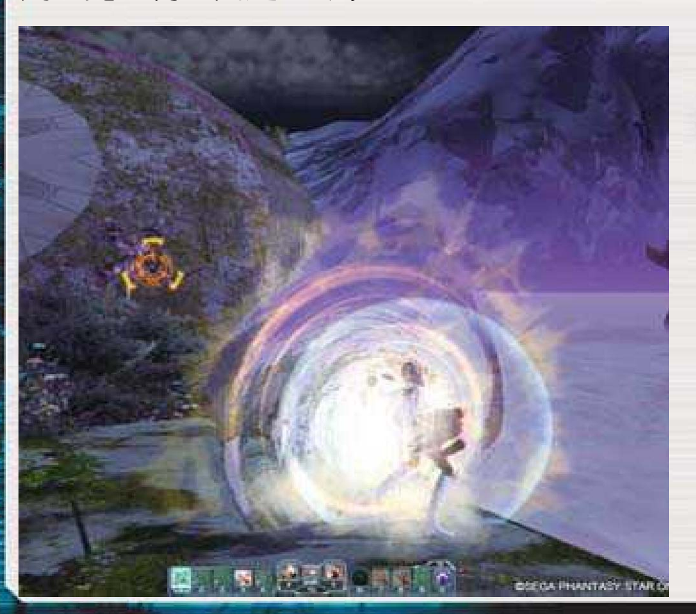
连续挥动武器，向前方击出冲击波攻击敌人，由于PA动作中自带对前方的格挡效果，并且兼具低消耗与大范围的特点，单个PA可以在短时间内造成非常可观的输出，甚至不输大剑。使得双小剑一跃成为站桩输出的首选，直接带动了双小剑集体涨价。

注：8月7日更新中官方提高了双小剑槽对PA伤害的增幅百分比。

拳套

バックハンドスマッシュ

前踏半步击出一击超高伤害的寸拳。攻击范围极其狭小，但是动作快，时间短，属于段时间内最强爆发技，配合脆化弹可以轻松数拳秒杀BOSS，由于PA动作本身几乎不带位移的关系，最好是利用闪避攻击来调整位置后利用拳套特殊的回避动作来发动JA，更容易击中目标。（闪避时有短时间无敌并可保持高度，闪避完后有JA判定光环）



枪刃

クライゼンシュラ—ク

在空中用华丽的姿势回旋进行斩击，并同时开枪攻击周围敌人，整个过程中并不是全方位而是按一定方位打出5次攻击所以有着一定的攻击死角存在，高手可以利用攻击时变换角度而使得5次攻击全部打在一个方向，爆发力非常的强。后半段攻击带有一定的击飞效果所以在脱离敌人包围圈时较为不错，对群体怪的能力略弱于踢射。

步枪

パラレルスライダ—

装填弹药以后，快速的向两侧或后方长距离滑行并进行连射，侧向滑行锁定目标时命中率十分之高，整体伤害略高于12连射，在给目标挂异常状态的时候较为实用。需要注意的是由于发动时有装填动作所以无法及时的用来闪避敌人的攻击，往往需要预判敌人的攻击动作提前发动。在只用步枪对抗结晶龙，火龙这种大型敌人时才能显现出其价值所在。

大炮

フレイムバレット

往大炮内装填特殊弹药，引发喷射火焰持续灼烧敌人。长按可以延长喷射时间。单位时间内伤害虽然略显一般，但是胜在发动时可以走动与跳跃，相对大炮其他PA来说硬直较短并且对付近身的敌人有着非常好的效果。配合RA自身的KillingBonus在清理杂兵时有着非常强大的续航能力。

双枪

ヒ—ルスタッブ

对目标敌人发动两记强力的踵落，蓄力则可以追加两轮射击。由于前半段的体术属于射击力依存的打击判定，故而配合HU全左路加成和GU自身的翻滚JA强化时，威力会变得非常恐怖。在对付大型杂兵时也可以轻松秒杀。可以与乱射并列为非连打系神技。

新法术

火

ナ・フォイエ

施法者向目标投掷一发超高密度的火球，击中敌人会产生小范围爆炸，命中地面则会扩散成一片火海，对范围内的敌人产生持续灼烧伤害。火焰持续烧伤远低于直接爆炸伤害，故而推荐先用雷环聚怪再向密集点发射。用导具发射时会因本身抛物线弹道影响射程变的十分之短，建议将导具设置在离地面一定的高度。与金鱼MAG的PP回复以及TE的PP转换配合可以实现一定时间内高速连发从而输出成吨的伤害，TPS模式下建议配合怪物体型自己手动将弹道向上微调，可以更有效的命中弱点。

冰

ナ・バータ

向前方持续喷出一长串碎冰，按住PA键可以持续释放，多次攻击判定让这个PA在特定场合下有着不错的表现，比如攻击需要多HIT来破坏的物品，或是给敌人挂冰结异常。但是由于属于持续释放型所以释放中无法回复PP，也不受到蓄力法伤提高的加成。除非是主修冰系，否则很多情况下都有其他更好的选择。

风

ザンバース

以施法者（导具）为中心，产生一片持续5秒（非蓄力约2秒）的风之领域，领域范围内的友军对敌人造成的伤害都将按一定百分比（没有任何加成的情况下全等级20%）转换为一次额外的追加攻击。攻击判定在攻击后约1秒产生，作用于原本攻击的相同部位。所以在扫荡杂兵时往往来不及发挥效果就结束战斗了，只有在站桩式输出比如PSEB或者是打BOSS的时候才能发挥比较好的效果。一个角色只能同时放置一个，但是多个角色可以同时放置风领域从而实现叠加效果。TE天赋中的风系强化可以提高转换百分比。

雷

ナ・ゾンデ

以施法者（导具）为中心，产生一个球型的放电区域，对所有范围内的敌人不断造成伤害，发动后连打PA键可以增加法术的持续时间，最大持续约8秒，总伤害量非常之高，施法过程中无法回复PP，不可移动或闪避取消，而且结束动作也很长，所以非常容易被一些范围外敌人发动的攻击打断，建议配合导具远距离使用避免悲剧。因为攻击判定次数多的关系给敌人附加麻痹异常时非常好用。

光

ナ・グランツ

以施法者（导具）为中心，产生一个持续约7秒的巨大的光球，对范围内的敌人每秒造成一次伤害并向圈外逐渐击退。虽然有着不错的伤害，但是40PP消耗相对偏高，而且每一段伤害也略显不足，在怪物密度相对较高的进阶或是极限挑战任务中利用其持续时间长的特点，重叠释放多个来迅速清理不断出现的敌人，或者是单独释放来将危险的近战怪挡在圈外，制作一片安全地带。与雷环并用可以实现对范围怪的持续打断控场。

暗

ナ・メギド

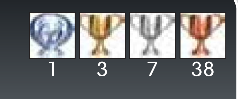
俗称暗爆，在锁定的目标判定点生成一个暗之魔法阵，按住PA键蓄力引导（类似跟踪弹），引导完成以后将在指定点产生一次威力巨大的光子爆破，在引导的过程中可以取消蓄力提前释放，伤害约为完整爆发的25%。属于以时间换输出的“必杀技”，有效地活用了FO相对较多的躲避时间来将其转化为输出时间，从而提高法系职业对抗BOSS的能力。60PP的消耗看起来很高但实际上引导过程中有天赋PP回复支持，消耗大约在30PP左右。光论爆发来说其实暗爆不是目前最强的法术，但绝对是PP效率最高的法术。值的一提的是，有无聊的玩家用暗爆配合GU的连锁终结打出了223万的单发伤害记录，非常的恐怖。

注：锁定完成后会自动释放，此时还按住蓄力不放的话很容易错过JA而自动开始下一次引导，最好看准时机松手避免连发。



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

龙之王冠



◆Atlus◆A・RPG◆2013年7月25日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：约60小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

苍穹

白金综述

相比之前的《胧村正》，本作在白金难度上有所降低，再加上支持联机协力，几个略微有点难度的奖杯可以在朋友的帮助下迎刃而解，当然单刷也完全没有问题。不过由于需要全职业通关并将任意一人练到99级，故免不了一些重复作业，好在刷的过程并不枯燥。

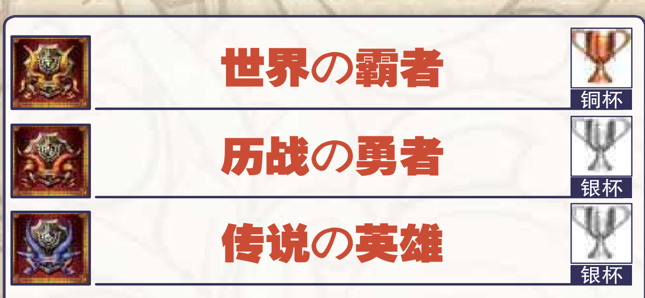
首先建议玩家从6种职业中选择自己觉得操作起来最顺手的一位，在熟悉主线流程的同时尽早完成各个支线任务，解锁珍品艺术画并累积技能点。在游戏的过程中最好结合后面的食材表格，记录下自己吃过的料理，以免之后补起来麻烦。Normal难度通关后不要急着练新职业、也无需立刻就前往混沌迷宫，安心提升主力的等级和装备质量，把Hard和Infernal难度依次完成，在此过程中几个累积型的奖杯基本都能达成，杀入混沌迷宫击倒隐藏BOSS后再回头开新号。由于同一存档下金钱、装备和NPC同伴共通，故玩家此时开新职业可以依靠强力的AI一路碾压Normal难度，无视支线任务仅需3小时左右便能通关一次，全职业通关后奖杯也就拿得差不多了，补齐几个条件特殊的奖杯后白金唾手可得。下表中标注“流程奖杯”以及各职业、各难度通关的奖杯后文就不再赘述。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	ドラゴンズクラウン	获得其他所有奖杯
铜杯	初任务	完成依赖“初任务”（流程奖杯）
铜杯	盗まれた王笏	完成依赖“盗まれた王笏”（流程奖杯）
铜杯	ルカインの骨	完成依赖“ルカインの骨”（流程奖杯）
铜杯	地下要塞偵查	完成依赖“地下要塞侦查”（流程奖杯）
铜杯	村娘の失踪	完成依赖“村娘の失踪”（流程奖杯）
铜杯	持ち去られた宝珠	完成依赖“持ち去られた宝珠”（流程奖杯）
铜杯	圣域の浄化	完成依赖“圣域の净化”（流程奖杯）
铜杯	ルーンストーン	获得“符文石（ルーンストーン）”（流程奖杯）
铜杯	古のドラゴンの研究记录	获得“古のドラゴンの研究记录”（流程奖杯）
铜杯	タリスマン	初次获得“护石（タリスマン）”（流程奖杯）
铜杯	全てのタリスマン	获得全部“护石（タリスマン）”（流程奖杯）
铜杯	ファイターエンド	普通难度用战士通关
铜杯	アマゾンエンド	普通难度用亚马逊通关
铜杯	ドワーフエンド	普通难度用矮人通关
铜杯	エルフエンド	普通难度用精灵通关
铜杯	ウィザードエンド	普通难度用男巫通关
铜杯	ソーサレスエンド	普通难度用女巫通关
银杯	ハードクリア	困难难度通关
金杯	インフェルノクリア	地狱难度通关
铜杯	世界の覇者	普通难度在2分钟以内击倒远古巨龙

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
银杯	历战の勇者	困难难度在3分钟以内击倒远古巨龙
银杯	传说の英雄	地狱难度在4分钟以内击倒远古巨龙
金杯	混沌を征する者	击倒混沌迷宫中的隐藏BOSS恶魔领主
铜杯	街の无法者	被关进牢房10次
铜杯	大人买い	购入商店里出售的全部道具
铜杯	见切りの达人	不受到任何攻击通过任意关卡
铜杯	饱くなき探求者	一次冒险通过全部9个关卡
铜杯	命の恩人	为其他玩家或角色接关
铜杯	慈悲深き埋葬屋	累计埋葬100具骸骨
铜杯	敬虔な信徒	累计向女神献上金钱10万G
铜杯	斗技场の伟人	累计在斗技场获得10次第一名
铜杯	三ツ星料理人	在一次营地的料理模式中获得5万分以上
银杯	美食家	吃过全部种类的料理
银杯	己の高みに至りし者	等级达到99
银杯	胁威の一击	一次攻击的伤害值突破10万
银杯	冒险家の境地	一次冒险累积的分数突破500万
铜杯	驱出しコレクタ–	获得1张珍品艺术画
铜杯	见习いコレクタ–	获得5张珍品艺术画
铜杯	アマチュアコレクタ–	获得10张珍品艺术画
铜杯	ア–ト爱好家	获得15张珍品艺术画
铜杯	三流コレクタ–	获得20张珍品艺术画
铜杯	ア–ト收集家	获得25张珍品艺术画
铜杯	ア–トハンタ–	获得30张珍品艺术画
铜杯	二流コレクタ–	获得35张珍品艺术画
铜杯	ヘビ–コレクタ–	获得40张珍品艺术画
铜杯	ア–トマニア	获得45张珍品艺术画
铜杯	一流コレクタ–ト	获得50张珍品艺术画
金杯	ギャラリ–オ–ナ–ト	获得所有的珍品艺术画

难点奖杯打法



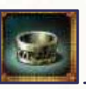
限时击倒流程最终BOSS——远古巨龙的奖杯共有3个，难度越高时限也越宽松，想在2分钟内击倒基本不能让它逃到画面远端。第一次挑战时达不成时限条件也无需介怀，等解锁高难度后提升角色等级和装备质量再调低难度回来，虽然角色和装备的基础能力都会被压回等级上限，但是技能和装备的特效加成还是有效的，故准备一套精良的克制龙系套装对获取这三个奖杯有很大帮助，在战斗中尽量利用道具和特技来提升伤害输出。击倒BOSS后即刻可以看到所耗时间，如果没能获得奖杯就直接关掉游戏重开，这样不会进入自动存档点，免得还要再收集一次9颗护石。



混沌を征する者



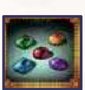
99层的混沌迷宫听上去骇人，实际上在9的倍数阶层隐藏BOSS——恶魔领主都会登场，故只要在第9阶层击倒过它一次就会跳奖杯了。作为本作的最强BOSS其实力不容小觑，建议在练级的同时就要提前准备好一套克制恶魔系的套装。



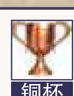
街の无法者



由于游戏中并没有明确的提示如何锒铛入狱，故这是比较容易遗漏的奖杯之一。想要被关进牢房必须在街上攻击行人（玩家的跟班罗尼不算），三位NPC中女人和小孩有“神闪避”护体，是绝对无法击中的，玩家惟有对拿着苹果篮子的大叔出手，把他吓倒两次就会被卫兵关起来，出狱后如法炮制即可（剧情中被关进牢房的1次不算）。



大人买い



商店包括魔女摩根（モルガン）的魔法道具屋以及魔法师路凯恩（ルカイン）之塔，只要一口气买光任意一处的商品都能解锁奖杯。建议在游戏早期、商品质量较低时就尝试拿取，这样商品的总价值不高，不想浪费钱的话可以等跳奖杯后再读档。

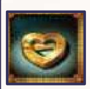


见切りの达人



无伤过关的条件看似很难，实际上在玩家用90级的NPC带新职业速攻时很容易达成。各关卡的B路线解锁后、A路线的难度也会有所提升，反倒不利于挑战无伤。推荐在复活骸骨机能解锁后、初次能带NPC的关卡“旧王都の废墟”中就尝试挑战，本关

的难度很低，且BOSS飞龙的动作比较容易预判，玩家只需躲在安全的角落，将敌人尽数交给NPC解决。此外在乘骑状态下受到攻击是由坐骑承受伤害的，玩家操控的角色仍算无伤。注意，如果玩家防御住了敌方的攻击，纵使没有费血也是无法解锁本奖杯的。

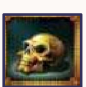


命の恩人



铜杯

当NPC同伴或其他玩家的生命数（LP）耗尽后，会进入接关的60秒倒计时，此时利用触摸屏点击其头像花钱接关即可解锁。

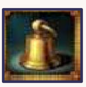


慈悲深き埋葬屋



铜杯

累积型奖杯，无需刻意刷。寺院最多同时存在32具骸骨，故攒满后就按□键一并埋葬，很快就能获得。

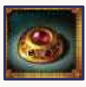


敬虔な信徒



铜杯

另一个累积型奖杯，在女神像面前祈祷、请僧人复活骸骨以及在关卡中替自己和同伴接关时所花费的金额都会计入其中，通关的过程中自然能获得。

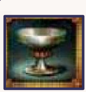


斗技场の伟人



铜杯

Normal难度通关后开放的斗技场是一个供玩家间相互切磋的PVP平台，不过此奖杯还是可以通过与NPC同伴对战得到。想要快速解锁的话建议开一个新职业，捡回并复活一具1级的骸骨，随后换回自己的主力职业，带这个低级的NPC同伴前往斗技场。在创建房间的时候将“ライフポイント”设为0、“参加人数”设为2、“NPCで补充”设为OFF，这样只需十余秒就能完成一战，3分钟内便可达成10次胜利的条件。

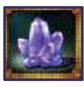


己の高みに至りし者



银杯

提升等级到99虽说没有什么技术含量，但想要尽早达成还是有一些要素可以利用：首先，寺院女神像处的“冒险者の愿い”、“探求者の愿い”、“开拓者の愿い”效果都是提升分数（经验值），在每次出征前都别忘了祈祷；其次，在过关后选择继续冒险时有一定几率出现“获得スコアUP+100%”的经验加成，故准备数套装备、尽可能多地连战也是快速升级最有效的手段；再者，名字中带有“代偿の”字样的饰品有“获得分数UP”的特效（但也伴随着受到伤害提升的负面特效），名字中带有“探索/探求の”字样的饰品有几率附带“以得到金钱的百分比获得额外分数”的特效；最后，有朋友联机的玩家可以利用良性BUG反复刷远古巨龙，快速积累经验值的同时也能获得一些S级装备，具体的操作方法请参看本辑的“火热秘技”栏目。

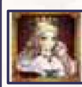


冒险家の境地



银杯

不断连战直至此次冒险获得的分数累积突破500万，食用料理的分数也包括在内，可以与“饱くなき探求者”的9连战铜杯一起解锁。由于联网游戏一旦发生掉线有可能出现直接退回街道的情况，故这两个奖杯建议还是单机拿取。Infernal难度下高级兵种多，关卡的基础分数和掉落道具的分数也较高，故以最高难度来解锁此奖杯最快，在出征前不要忘了去女神像前进行“开拓者の愿い”的祈祷，顺利的话无需9战分数就已经能满足要求了。

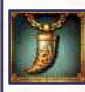


ギャラリ－オ－ナ－



金杯

游戏中共有57张“珍品艺术画（トレジャ－ア－ト）”，其中50张是完成支线任务时得到的（具体方法请参看本辑攻略），6张是各个职业通关时自动得到的，最后1张以最高难度Infernal通关便能解锁。除了画工精美外，每张艺术画都包含一定的背景设定，值得玩家品味一番。



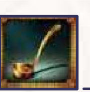
胁威の一击



银杯

本作中最有技术含量的奖杯，由于要

求单次爆出的伤害数字突破10万，故多发攻击累积达到是无效的。解锁奖杯的基本思路是累加各种装备、料理、技能和道具的效果提升伤害输出，然后再以单发威力超高的招式，如男巫的陨石、近战物理职业的○键攻击来达成高伤害值。不过精灵这样的职业以常规方法不太好办，下面介绍一个全职业通用的解法：首先需要刷出一些耐久度只有三位数的武器，耐久度锐减换来的特效是伤害大幅提升，这也是解锁奖杯的关键，此外还需配合“LP为0时伤害提升”、“濒死时伤害提升”这样的特效饰品，从装备方面尽可能多的堆积伤害加成；之后单人进入“ビルバロン地下要塞”关卡，选择A线后的楼梯场景就会刷出几个兽人和拿炸弹的哥布林，将炸弹打落后杀剩一个敌人，再根据装备特性调整自己的残余生命数和血量；之后干掉敌人，吃一个增加攻击力的道具“パワ－リキュ－ル”，对准木箱、栅栏等物体投掷炸弹，从而实现一击10万的伤害。用此方法需花一定时间刷出合适的装备，且角色等级一般要在90级以上，如果伤害还不能达到要求的话，可以先去打“幽灵船の入江”B线，依靠过关时的料理模式进一步提升伤害，发生暴击的话伤害也会大幅提升。

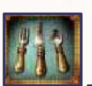


三ツ星料理人



铜杯

PSV的触摸操作非常便利，纵使不联机料理吃到5万分也并不难。想要得到高分首先食材的基础分要高，特定BOSS掉落的稀有食材是首选；其次烹调的过程要尽可能多几个步骤，追加调料、搅拌都会令料理分数按一定倍率上升。对于单人解锁此奖杯的玩家，笔者推荐“魔法使いの塔B线”→“迷いの森B线”→“幽灵船の入江B线”的路线，在时限内成功击倒这三关B线的BOSS都有稀有食材（基础分各8000）。进入料理模式后先放稀有食材，然后迅速投入三种调味料并搅拌两次（不限煎锅或煮锅），只要能完成以上步骤，三种稀有料理的分数就已足够突破5万。手速较慢、来不及搅拌两次的玩家可以再做一点其他的料理，解锁奖杯不成问题。



美食家

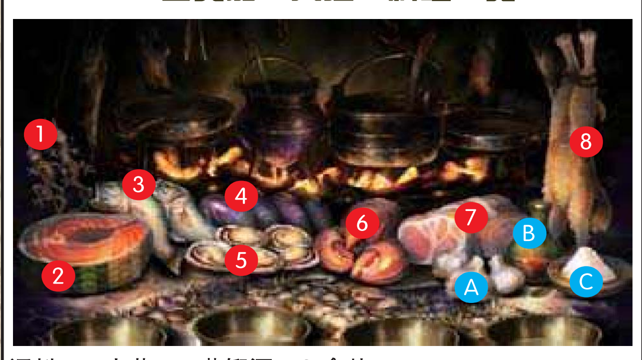


银杯

营地的料理模式仅在“幽灵船の入江”、“古代神殿の遗迹”、“旧王都の废墟”这三关过后选择“冒险を续ける”才会出现（混沌迷宫中虽然也会出现，但由于缺乏稀有食材，故不建议在那里刷）。本作中共有35种食材，料理器具又分为煎锅和煮锅（外侧两种是煎锅、内侧两种是煮锅），故共可做出70种料理，是否加调料并不影响料理种类。一般情况下3个关卡过后的料理模式各会提供8种不同的普通食材，击倒特定BOSS后稀有食材会替换掉普通食材，这也是玩家要优先吃到的料理。补充稀有食材所需的时间很长，故下锅就应马上捞起吃掉，无需加调料或搅拌，这样一次性把稀有食材的两种料理都吃到不成问题（只有红龙肉除外）。其实此奖杯的难度不高，只是略微有些麻烦，由于游戏中无法查看已经吃过哪些料理，故建议玩家结合后面的表格，平时就刻意吃一些不同的料理并打钩做记号，到游戏后期再自行补完剩余的几种料理，这样不用刻意花大量的时间刷食材。

食材料理表格

“幽灵船の入江”料理一览

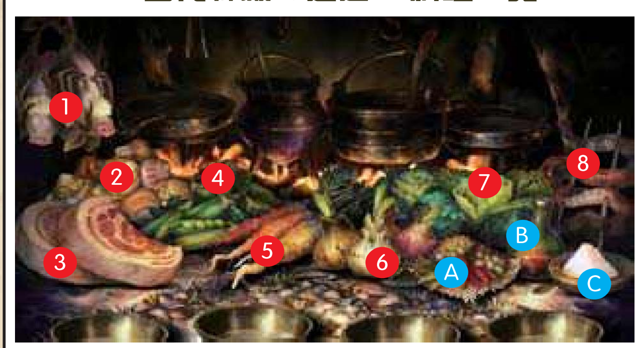


调料：A.大蒜、B.蒸馏酒、C.食盐

普通食材	料理
①山椒鱼（サンショウウオ）	□煎锅：サンショウウオの姿焼き □煮锅：サンショウウオのぶつ切りスープ
②梭鱼肉（バラクーダの切り身）	□煎锅：バラクーダのムニエル □煮锅：バラクーダのクリームシチュー
③鲱鱼（ニシン）	□煎锅：ニシンフライ □煮锅：ニシンのスープ
④贻贝（ムール贝）	□煎锅：ムール贝のパエリア □煮锅：ムール贝のブイヤベース

普通食材	料理
⑤牡蛎（オイスタ－）	□煎锅：オイスタ－のソテ－ □煮锅：クラムチャウダ－
⑥龙虾（ロブスタ－）	□煎锅：ロブスタ－テルミド－ル □煮锅：ロブスタ－ス－プ
⑦熏制肉	□煎锅：ハムステ－キ □煮锅：ハムス－プ
⑧野兔肉（野ウサギの肉）	□煎锅：野ウサギのソテ－ □煮锅：野ウサギのシチュ－

“古代神殿の遗迹” 料理一览



调料：A.香料、B.蒸馏酒、C.食盐

普通食材	料理
①蝙蝠（コウモリ）	□煎锅：コウモリの肉炒め □煮锅：コウモリの药膳ス－プ
②蜗牛（カタツムリ）	□煎锅：カタツムリのロ－スト □煮锅：カタツムリス－プ
③腌制野猪肉（イノシシの盐渍け肉）	□煎锅：イノシシのピカタ □煮锅：イノシシの煮込みス－プ
④豌豆（エンドウマメ）	□煎锅：エンドウマメのクロケット □煮锅：エンドウマメのポタ－ジュ
⑤胡萝卜（ニンジン）	□煎锅：ニンジンのソテ－ □煮锅：キャロットス－プ
⑥野葱（野ねぎ）	□煎锅：オニオンリングフライ □煮锅：オニオンス－プ
⑦卷心菜（野キャベツ）	□煎锅：ロ－ルキャベツ □煮锅：キャベツス－プ
⑧蛇肉（ヘビ肉）	□煎锅：ヘビの蒲焼 □煮锅：ヘビの煮込みス－プ

“旧王都の废墟” 料理一览



调料：A.胡椒、B.蒸馏酒、C.食盐

普通食材	料理
①大型兽的熏制肉（大型兽の熏制肉）	□煎锅：厚切り肉のコ－トレッタ □煮锅：厚切り肉のス－プ
②腌制猪肉（盐渍けの豚肉）*注1	□煎锅：ロ－スハムステ－キ □煮锅：ロ－スハムス－プ
③鸡肉*注2	□煎锅：山鸟のロ－スト □煮锅：チキンス－プ
④金针菇（エノキ）	□煎锅：エノキのグリル □煮锅：エノキのス－プ
⑤小麦	□煎锅：薄焼きパン □煮锅：マカロニス－プ
⑥蚕豆（ソラマメ）	□煎锅：フライビンズ □煮锅：ソラマメのス－プ
⑦土豆（ジャガイモ）	□煎锅：フレンチフライ □煮锅：ジャガイモのポタ－ジュ
⑧蝎子（サソリ）	□煎锅：サソリの唐扬げ □煮锅：サソリのス－プ

注1：“旧王都の废墟”A线过关时该食材会被“梭鱼肉”替换。
注2：“旧王都の废墟”A线或B线击倒BOSS过关都无法出现该食材，只有在B线与红龙一战时逃跑才会出现。

稀有食材料理一览

食材外观	稀有食材	获得方式	料理
	キマイラ肉	“魔法使いの塔”B线击倒BOSS过关（替换熏制肉）	□煎锅：キマイラステ－キ □煮锅：キマイラのポトフ
	ゲイザ－の目玉	“迷いの森”A线过关（替换山椒鱼）	□煎锅：ゲイザ－フライ □煮锅：ゲイザ－のとろみス－プ
	キラ－ラビットの肉	“迷いの森”B线击倒BOSS过关（替换野兔肉）	□煎锅：キラ－ラビットのフィレステ－キ □煮锅：キラ－ラビットのロワイヤル
	クラ－ケン足	“幽灵船の入江”B线击倒BOSS过关（替换龙虾）	□煎锅：フライドクラ－ケン □煮锅：クラ－ケンの煮付け田舍风
	ミノタウロスの舌	“ビルバロン地下要塞”A线过关（替换腌制野猪肉）	□煎锅：ミノタウロスのタンソテ－ □煮锅：ミノタウロスのタンシチュ－
	ハ－ピ－の卵	“古代遗迹の神殿”A线过关（替换蛇肉）	□煎锅：ハ－ピ－のプレ－ンオムレツ □煮锅：ハ－ピ－のふわふわ卵ス－プ
	ワ－ムの轮切り	“ウォレスの地下迷宫”A线过关（替换大型兽的熏制肉）	□煎锅：ワ－ムの薄切りソテ－ □煮锅：ワ－ムのゼラチンス－プ
	マイコニドのスライス	“ウォレスの地下迷宫”A线过关（替换土豆）	□煎锅：マイコニドのソテ－ □煮锅：マイコニドのス－プ
	デ－モンの心脏	“忘れられた圣域”B线击倒BOSS过关（替换蝎子）	□煎锅：デ－モンハ－ツのソテ－ □煮锅：デ－モンハ－ツのシチュ－
	ワイバ－ンの肉	“旧王都の废墟”A线过关（替换鸡肉）	□煎锅：ワイバ－ンステ－キ □煮锅：ワイバ－ンの煮込みス－プ
	レッドドラゴンの肉	“旧王都の废墟”B线击倒BOSS过关（替换鸡肉）	□煎锅：レッドドラゴンステ－キ □煮锅：レッドドラゴンのシチュ－



对于这次的新闻，我只能以“不可理喻”四字作为总结。作为名誉受损的一方，不仅没有挽回的余地，甚至连预防的方法都没有，一切都得求老天保佑。真心希望这样的事件不会发生在大家身边。

慢跑有风险，出门需谨慎

在4月17日的大阪，曾经发生过一件骇人听闻的事件：一名少女在路上遭遇陌生男子掀起裙子，其母亲报警之后，警察竟然在搜查证据不充足的情况下，将路上正在慢跑的，毫无关系的男性以现行犯的罪名逮捕！

根据警署公布的消息：当日一名少女于下午5点35分左右，在街上被陌生男子掀起了裙子。男子逃离现场后，少女并没有进行追赶，而是回家将此事告诉了自己的母亲。母亲偕同女儿赶往现场，发现一名正在路上慢跑的男子，女儿对母亲说“（掀裙子的人）长得跟他很像”，于是该母亲立刻找到正在巡逻的两名警察报案，指着那名慢跑男子说“这个人是对我女儿行凶的色狼，绝对没错。”

虽然慢跑男子否定了指认，但两名警察得到母女“绝对没错”的证言后，也先入为主地认为两人是一路追着男子来到此处的，不由分说便将其逮捕。在押至警署35分钟后，调出案发现场附近的监控录像，才发现犯案男子与被逮捕男子长相不同。慢跑男子这才获得释放，警察也当面向其道歉。而在5月确认是误逮捕后，也正式向该男子进行了谢罪。

>明日（あす）はわが身（み）かも。

译文：说不定明儿就轮到我了。

>防犯（ぼうはん）カメラなかったら人生終了（じんせいしゅうりょう）してたな。というか防犯（ぼうはん）カメラあるなら先にそっちを確認（かくにん）しろよ。

译文：要是没有防犯监控录像，他的人生就完蛋了。倒是有录像的话，应该首先确认录像啊。

>母親（ははおや）はお咎（とが）め無（な）し？おかしくね？

译文：对母亲就没任何惩罚吗？太奇怪了吧？

>目撃証言（もくげきしょうげん）なんてもっとも当（あ）てにならないってディスカバリ-チャンネルの犯罪番組（はんざいばんぐみ）で言（い）ってた。

译文：探索频道的犯罪专门节目曾说过，目击证言是最靠不住的。

在上述新闻转载至2ch后，简直是掀起了轩然大波。当即就有慢跑爱好者表示这起事件无法一笑置之，单单是在路上锻炼身体就被贴上犯罪者的标签，如果没有监控录像以证清白，传开以后说不定整个人生都给毁掉了。工作找不到不说，左邻右舍的闲言碎语也能压得你抬不起头来，不报复社会都算有素质的了。而且事件结束后，差点酿出大祸的那对母女一点表示都没有。孩子可以说是看错了，母亲根本就不在现场，凭什么咬定人家就是你要找的人？小编甚至可以想象那位母亲反咬一口的神色："我家孩子可是遇到色狼了！谁叫你要在案发现场跑来跑去，害得我们找错人！"

记得以前本栏目曾有过一篇关于女性误入男性澡堂，之后草草了事的报道。当时就有人提出一种假设：如果是男性误入女性澡堂，绝对不会如此轻易了事。仅凭女性的一句话，警察甚至可以不经过详细调查就拘留他人，是不是太过蛮横霸道呢？男性尊重、谦让女性是一种社会礼节，而不是女性威风八面、为所欲为的免罪符。真心希望个别蛮横的女性，别等到真正吃了大亏才醒悟过来。

日本人如何度夏（上）

文 山山

最近各地高温持续，各种地面煎鸡蛋、摔倒三级烫伤、汽车自燃等新闻不断。今年一开天气预报，杭州、南京、福建等地都上40度，看来重庆火炉的称号早晚被抢。（天之声：这种称号，白送都没人想要！）7、8月酷暑难耐，不少人外出避暑，我等办公室一族只能天天躲在空调房里，下楼买个便当都觉得要晒掉一层皮，更不要说去参加什么户外活动了。不过日本人恰恰相反，他们推崇越热越红火、越热闹的度夏方式。

每到夏天，夏祭り（なつまつり）便如火如荼。日本三大祭典：京都"祇园祭"、大阪"天神祭"、东京"神田祭"，以及东北部四大节：青森的彩灯节、秋田的竿灯节、山形的花笠节和仙台的七夕节都在夏季举行。每逢庆典，人们都倾巢而出，在夏日里尽情地放开喉咙，挥洒汗水，让身心得到释放，似乎全然没有了酷暑之苦。以京都"祇园祭"为例，这一活动至今已经持续了一千多年，堪称最豪华的游行，由30多辆神轿和彩车组成。由于它完全保留了古代传统的装饰，并有大量纺织品、印染品、雕刻等平时不多见的宝物展示，也被称为"移动的美术馆"。据说每年"祇园祭"至少有四五十万人前来观看。

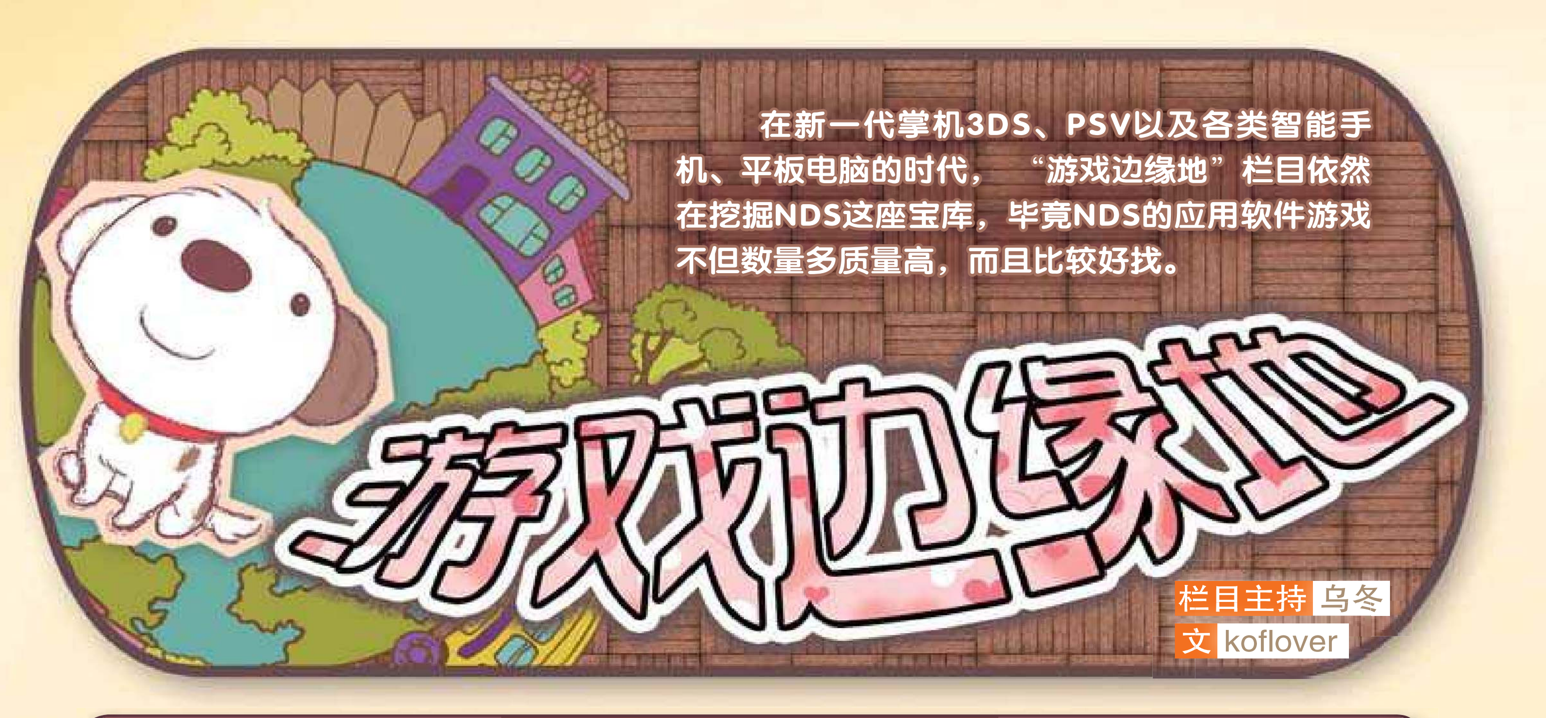




日本的夏祭最初是人们认为邪鬼恶魔作祟而要向神灵祷告，后来天皇下令，每年要于6月和12月进行正式的消灾解厄的仪式，才形成了今天的祭典。据说日本人要看到夏祭举行，才觉得夏天真的来了，否则天气再热，都不算真正的夏天。笔者在大阪时亲身体验过三大祭之一的天神祭，确实人山人海，热闹非凡，连电车都要加开班次，甚至变成通宵运营。

除各种祭典外，8月中旬的お盆（おぼん，盂兰盆节）是日本除元旦外最大的节日。盂兰盆节早先盛行于中国和印度，后传入日本。在盂兰盆节前后，学校放暑假，公司企业也都要放假7～15天。大部分日本人会利用这个时间返乡祭祖。此时，日本家家设魂龛，点燃迎魂火和送魂火，祭奠祖先。日本德岛县的阿波舞会就是盂兰盆节的盛大庆典之一。在鼓声中，男女老少穿着浴衣起舞，祭奠祖先、祈祷风调雨顺。另外，京都的"大文字烧"——点燃松木烧出一个辉煌的"大"字，也已经成为日本盂兰盆节的一个重要标志。

日本度夏方式和成天宅在冷气房里的我们成鲜明对比，不过笔者还是要说句公道话，日本夏天虽说也不凉快，不过再怎么也到不了能把生鸡蛋晒成半熟的温度。所以他们在日本能得瑟一下，来了中国的火炉城市估计也只能躺空调房里……



花开 DS园艺生活

花咲く DSガ-デニングLife



软件介绍



这次介绍的《花开 DS园艺生活》是一款园艺题材的应用软件游戏，由NHK电视台监制，而内容素材则出自于该电视台的热门节目《趣味的园艺》。对于居住在楼房的一般人来说，虽然没有花园去栽培花草树木，但买几个花盆放在家里养些花花草草还是没什么问题的。尤其对于城市人来说，适当在园艺方面投入一些精力和时间，不但能舒缓下平日紧张的生活节奏，还能调剂精神生活，消除各种消极情绪。与饲养宠物相比，养花养草一般都不会带来什么健康问题，家里有小宝宝的话也可以养一些清新的绿色植物。

花卉园艺



进入游戏后，系统会先要求玩家选择自己的居住地是“寒冷地”还是“标准地”，也就是我们通常所说的寒带地区和温带地区，因为不同气候地带适宜种植的植物种类有很大区别。不过游戏并没有给玩家提供“热带”的选项，这可能是考虑到日本的大部分地区都处在温带和亚寒带地区吧，这对于居住在热带地区的非日本本土玩家似乎有点不公平。

我的园艺（マイガ-デニング



玩家在这个模式里可以查看和学习各种植物的培育方法。首先，玩家需要选择“新规登录”指令，登录一种或几种自己想要种植的植物。玩家在选择登录植物的时候，既可以根据植物的日

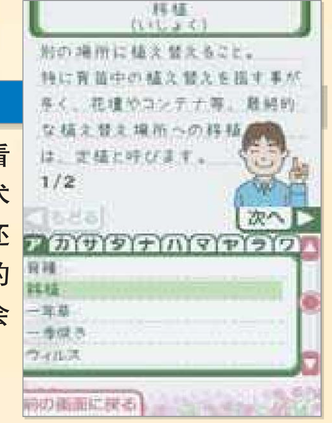
文名称来检索，也可以通过植物类型、颜色、培育难易度、培育场所和植物特性这些已知条件来进行筛选。接下来，玩家点击已登录的植物，就可以在子菜单中查看它的详细介绍（详しく）、培育方法（育て方）、培育日程（カレンダ－）、常见问题（Q&A）和豆知识。即便玩家平时不养花养草，了解一下这些知识也是很有用的。最后，该模式还提供了日常提醒功能，玩家选择“今周の作业”，就可以查看本周需要做的培育工作。这样的话玩家就不至于忘记什么重要的事情而影响到花草的生长。

植物情报一览（植物の情报をみる）



该模式的内容与“我的园艺”模式基本相同，只不过玩家不需要登录植物，直接就可以通过检索日文名和输入已知条件的方式来查看相关信息。植物信息依然是详细介绍（详しく）、培育方法（育て方）、培育日程（カレンダ－）、常见问题（Q&A）和豆知识这5项，如果玩家对花草感兴趣的话平时可以多回顾学习一下。

园艺辞典



在这里玩家可以查看一些园艺领域中的常见术语，由于这些园艺术语还带有假名注音，懂日语的玩家还可以借助这个机会扩大下自己的词汇量。

园艺问答（园艺クイズ）



该模式是一个园艺知识的问答小游戏，考验玩家对植物学和园艺学的熟悉程度，但最重要的还是考验玩家的日语水平。如果玩家能耐得住性子把问答中的日语生词翻译一下的话，还是能得到不少收获的。

设定

在这里玩家可以更改自己在游戏一开始所选择的居住地位置，或是删除游戏存档。

家庭园艺

“园艺”一词在农业领域中包括了花卉、蔬菜、果树、食用菌、观赏树木等不同类型植物的栽培方法，对应英语中的horticulture，高校中的园艺专业就是指这个领域；但我们通常所说的“园艺”则更侧重观赏性植物的栽培，对应英语中的Gardening，对于一般家庭来说，常见的园艺形式就是养花，因为养花对场地空间没有太多要求，只要有能够摆放花盆的阳台就足够了。养花时需要注意的是调整温度、控制光照、适时施肥、适度浇水以及防治虫害。 首先是调整温度，因为不同的花卉种类喜好的温度不同，再加上室内空调暖气以及室外气候变化的影响，如果不注意的话很难保证花卉在一个固定的适宜温度下生长。尤其是在冬天有暖气的居室内，由于暖气供暖不均，容易产生昼夜温差，而且花卉离暖气太近的话还容易使叶片干尖。

接着是控制光照。花卉分为喜阳和喜阴两大类，如果细分的话它们对光照强度、时间以及环境湿度还有不同的要求。像月季、水仙、石榴这些需要多接触光照才能生长好，而君子兰、杜鹃、龟背竹则要尽量在阴凉区域才行。另外要注意的是，像今年夏天我国大部分地区的高温强日照天气，即便是喜阳植物也承受不起，这就需要考虑一些防晒措施。

然后是施肥和浇水。一般的家庭花卉不需要太多肥料，不需要购买专业花肥，像淘米水、洗鱼水、洗奶瓶水就可以作为肥料并兼顾浇水，可谓一举两得。但这些肥料水要经过腐熟发酵后才能使用，否则会灼伤花根。浇水时要注意频率和用量，浇水不勤的话花卉最多是叶片干枯，花卉还能继续生长；浇水过量的话则会使土壤处于渍水状态，花根无法呼吸就会导致花卉死亡。

最后是防治虫害。在花盆中滋生的蚯蚓、蜗牛、蚂蚁、蜘蛛这些虽然不见得是害虫，但对花卉生长却是有害无益，而且还会影响到室内环境，而蚜虫、介壳虫这些就更不用说了。像蚯蚓虽然是益虫，可以疏松土壤且粪便可以作为肥料，但它在松土钻洞的过程中也会极大的损伤花根，加速花卉死亡。不同的虫害有不同的防治方法，但最好的办法还是从根源治起，有条件的话尽量在取花土时就进行杀菌消毒，将土壤中的真菌和虫卵杀死。



经典主题乐园

好游戏 永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 **熊孩子**

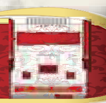
熊孩子往往是指年纪在5～12岁之间的调皮小孩，这个年龄段的他们有着极大的好奇心、近乎于无限的精力，脑子里面每天都能冒出无数折腾人的念头，就算是成年人也会经常被他们弄到抓狂。游戏的世界里也有很多以熊孩子为主角的作品，他们同样有着旺盛的精力和灵活的头脑，在游戏中往往会利用这些特点来帮助自己，虽然是人小鬼大，但也很讨人喜欢。下文就来看看他们是如何在游戏里面做一个好的“熊孩子”的。

◀《小鬼当家》系列电影堪称熊孩子的典范。

文 狮子心

特别推荐

少年007





类　型	ACT
年　份	1992年
原机种	FC



▲解谜虽然是游戏的重要部分，但是关卡设计方面也毫不含糊。

《007》中詹姆斯·邦德的形象可谓是深入人心，相关的游戏也非常多，比如当年N64上的《007 黄金眼》就得到了极高的评价。本作诞生于FC末期，虽然游戏标题中有“James Bond”的字样，但在整个游戏中却找不到他的影子，因为玩家所控制的是一个热衷于模仿詹姆斯·邦德的熊孩子。别看人家是一位少年，但是举手投足之间都流露着特工的风范，玩家要通过自己的智慧解开重重谜团，并且还要运用矫健的身手避免与敌人正面发生冲突，以最小的代价去完成一个个看似不可能完成的任务。游戏的关卡设计很有特点，过关的先决条件是完成指定任务，这些任务的谜题都设计得颇费心思：例如第一关要化解魔方谜题阻止导弹的发射；第二关是要破解多个保险箱的密码来找到超级武器的设计资料。每个关卡的任务没有丝毫重复，让玩家能够保持足够的新鲜感。另外关卡还有时间限制，玩家必须在限定的时间内，找到并解开所有的谜题。主角能够使用的道具非常多，例如最常用的手枪、距离越近威力越大的榴弹、能够在空中飞行一段时间的推进器等。这些有趣的道具让攻关方法更为多样化，而且本作的动作部分难度还是相当大的，玩家要合理分配好自己的弹药。本作还加入了二周目的设定，这在当时来说非常新鲜，可见厂商在游戏耐玩度上下了一番功夫。

七宝奇谋



类型	ACT
年份	1988年
原机种	FC

《七宝奇谋》是大导演斯皮尔伯格的一部电影，讲述的是7个小伙伴为了拯救自己的家园去寻找宝藏的故事。本作由Konami公司基于原作改编，虽然是一款FC早期作品，但是趣味性相当高，包含了丰富的动作和解谜要素。游戏每关都需要玩家去找到专属的钥匙，寻找的过程可谓艰难曲折。场景设计得相当宏大，并且隐藏着不少珍贵道具，玩家不仅要找到过关的钥匙，而且还要寻找到另外的5名小伙伴，能否在第6关之前找齐所有小伙伴直接关系到最终的结局。游戏中包含的道具种类也非常多，例如可以炸开特定房间的炸弹、能够抵御敌人声波攻击的耳塞、抵御火焰伤害的防火衣等，这些道具会让关卡中的很多难点变得非常简单，因此玩家在攻关时仔细寻找收集道具也是非常必要的。找到每一关的隐藏道具是游戏另一大乐趣，玩家必须在特定地点输入对应的指令才会让其现形，本作还引入了多周目的设定，并且奇偶周目会直接影响到隐藏道具现形的指令，这个设定着实折腾玩家。



▶主角虽然是小孩子，不过身手却已非常矫健。

超级宝宝



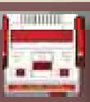
类型	ACT
年份	1988年
原机种	FC

本作是一款充满了童趣的游戏，主角是一名很可爱的宝宝，他虽然还只会在地上爬行，不过爬行的速度却相当惊人。宝宝使用的武器也很有意思，打击的效果如同给敌人打气一样，被打气的敌人会变得像气球一样漂浮起来，玩家这个时候可以选择将其当作飞行道具顶出去攻击其他敌人，或是把他当作浮空的平台踩着漂浮，从而跳到更高的地点去。关卡也设计得非常有想象力，例如第1-2关，整个场景其实就是一块巨大蛋糕，玩家要控制宝宝在蛋糕上一边爬、一边吃，宝宝吃东西的形象憨态可掬，让人忍俊不禁。游戏中也有不少帮助玩家攻关的道具，最为实用的当属取得铃铛之后的效果，这时我们的小宝宝能够像成年人一样站立行走，并且在这段时间内会变得完全无敌，类似于马里奥吃到无敌星星的效果。游戏整体难度不高，玩家攻关时不用高度集中精神，更多的时候感觉到的是轻松愉快。



▲BOSS虽然看起来有点吓人，实际很容易解决。

梦境冒险



类型	ACT
年份	1989年
原机种	FC

本作就像是一部美丽的童话，剧情讲述的是一个叫做尼莫的小孩在不同的梦境中冒险、解救梦境公主的故事。游戏的系统设计得非常有新意，作为动作游戏，主人公尼莫不像其他ACT主角那样打打杀杀，而是用一种拥有神奇魔力的糖果，被糖果砸中的敌人会被尼莫所附体，这时尼莫会暂时拥有敌人的能力，例如附身到青蛙上时会拥有超强的跳跃能力，可以跳到更高更远的地方，附身蜜蜂上时就可以在短时间内进行飞行等。游戏中可供附身的敌人很多，每种敌人的能力也各具特色，玩家需要合理利用附身时的能力来寻找关卡中隐藏的钥匙。作为“动作天尊”Capcom出品的游戏，本作的手感相当出众，玩家操作起来也是得心应手。虽然是一款FC早期作品，但是游戏的流程却相当厚道，风格不同的8个关卡让玩家自然而然地沉醉其中，能将童话风格和游戏性结合得如此完美实属难得。



▶附身于敌人获取各种能力是本作最大的乐趣。

戚小7发脾气

前阵子China Joy酷洛洛没去成，深感可惜，不然又可以给大家带来各种Showgirl的场照了。不过这次"游俏小筑"也不赖啦，我们的嘉宾小戚刚好从ChinaJoy担当完Showgirl回来，不知道她对此有什么感受呢？



昵称：戚小7发脾气
年龄：18岁
身高：160cm
生日：1994年12月11日
职业：学生
星座：射手
性格：其实我也不知道啦
喜欢的游戏：《口袋妖怪》，总之能让我不会总是死或者玩不过去的
喜欢的动漫：很多啊，《EVA》、《PP》、《空之境界》之类的经典之作
喜欢的颜色：白色、紫色
喜欢的电影：各种剧场版吧
喜欢的音乐类型：只要好听就喜欢
喜欢的异性类型：没有什么特定的类型，感觉对了就好
口头禅：感觉好奇怪……

游俏小筑







小戚：大家好大家好大家好大家好……我是小戚，来自帝都，现在到广州生活了。

酷洛洛：你好啊，请问小戚你的昵称是怎么来的呢？

小戚：就是最开始玩Cos的昵称，单字戚，因为谐音也经常被叫数字7，后来在其他领域的时候也被这么叫了，英文名是sorrowful77，也都是围绕这个字来的，算起来和这个字还蛮有缘的吧。

酷洛洛：小7是什么时候开始玩Cosplay的？

小戚：2009年底的时候，当时还很小呢（笑）

酷洛洛：那就是14岁，妥妥的萝莉！开始的契机是什么？

小戚：当时休学了，没什么事情做，开始找些有趣的事情。其实从小一直有看动漫，但是当时是第一次接触Cos，机缘巧合地加入了社团，后来的人生也几乎全部受此影响呢。

酷洛洛：休学，话题突然变得很沉重。

小戚：没什么啦，我之前都不怎么正常上学的，人生规划也乱七八糟，哈哈哈。






酷洛洛：小戚既然一直都看动漫，那这一季有没有看中哪些新番呢？
小戚：7月的吗，只看了几集《弹丸》，最近比较忙，不过炮姐我还是在追啦。不是很爱追着新番看，喜欢养肥了再看，补冷翻旧翻，除非一些特别喜欢的。另外有时候我就变漫画党，直接跑去看漫画了。
酷洛洛：炮姐必追……小戚最近有没有玩些什么游戏呢？
小戚：《口袋妖怪》……
酷洛洛：《黑2 · 白2》？
小戚：所有版本都玩。
酷洛洛：那最喜欢哪只口袋妖怪？
小戚：喷火龙！当时御三家首选，玩10次有6次会选小火龙。





酷洛洛：听说小戚之前去China Joy担当Showgirl了？
小戚：嗯是啊，这次CJ在搜狐畅游。
酷洛洛：这次？小戚你担当过多少年Showgirl了？
小戚：CJ做过两年，第一次是担当Coser的。
酷洛洛：我很好奇，作为展台Coser和Showgirl，是怎么看China Joy的？
小戚：＝　＝。去做演员或者工作人员的话，就一个字累……从头到尾就是在展台里面都没怎么出去过，不过能见到很多朋友就是了。
酷洛洛：话说会不会经常被人抓去拍合照
小戚：这次大部分时间都是在舞台上，所以还好。



酷洛洛： 小戚以前住在北京是吧，现在生活在广州，会不会有很多不习惯的地方。

小戚： 有很多，到现在也没有完全适应呢。

酷洛洛： 可以举些小例子么？=v=

小戚： 刚来的时候觉得空气很潮湿，后来习惯了。还是水土不服，会中湿毒，一直笑说自己中毒了，湿毒也是毒啊。还有听不懂粤语，让朋友教我说，结果就是只学到了骂人的话……

酷洛洛： 嗯，我们那位来自天津的女编来到南方的编辑部，也只学了一堆骂人的粤语。－－

小戚： 肯定是你教的。

酷洛洛： 莫名中枪……其实她也是看了各种港剧学的。

小戚： ……我也应该多看看了。

酷洛洛： 别……话说回来，既然现在在广州生活，肯定被这里一些食物吸引到了吧。

小戚： 来这边被喂胖10斤，还好以前很瘦，现在82斤差不多恢复正常了。

酷洛洛： 好了，时间也差不多了，最后再麻烦小戚和各位读者说几句话吧。

小戚： 再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见再见……

酷洛洛： ……





游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net



掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



今年的高温让几乎整个南方都开启了蒸笼模式，不过随着9月的到来，相信气温也应该逐渐恢复正常了吧。但编辑部所在的深圳虽然夏天比长江流域的城市温度低些，但这夏天的温度也要一直持续到10月末才能迎来秋高气爽的天气……据说非常投入的话就会忽略环境的不适——而这个论点起码对于游戏玩家来说就不全对，以马修我为例，投入的前提是身体舒服没有任何冷热痒痛等不适以及大喜大悲等情绪干扰。当然，即便不投入，游戏还是要玩的，因为，游戏是我们玩家最大的消遣和常陪身边的好伙伴！

习惯性熬夜

小编们辛苦了。看了LIKY的寄语，我想说，你们是工作原因熬夜，而我是习惯性熬夜，这让我一整天都很累。朋友说玩游戏就睡得快了，但我常忘了时间地玩，而且，就算我早早上床（比如说12点），也会睁着眼躺几小时才睡得了。你们看，我适合来编辑部上班么？

南宁 卢尚拓

马修：玩游戏能玩睡着得多困啊，我最近经常因为玩游戏错过了最佳睡眠时间——不过练级什么的能催眠倒是真的。

酷洛洛：只看到了晚上熬夜的部分，却忽视了我们早上也是要上班的啊。一整天很累的话，大多数工作都应付不了吧？

阿鲁：其实我在家休假的时候晚上也都睡不着，不过一到上班，吃完晚饭瞌睡就来了，真奇怪。

白菜：随着年龄慢慢增大，体会得越来越明显的一句话就是“身体才是革命的本钱”。不如以前能打了啊！

苍穹：超页小王子毛老师您谦虚了。

只言片语 从GB开始就一直非常喜欢《口袋妖怪》了，记得167辑还有该系列的专题，大大增加了我的见识。（高州 荣爷）

掌门话题 对本年度TGS的展望

白菜：最近太忙，都没有好好关心过TGS相关的消息。要说期待的话，希望PSV上能有一些画面够好的PS3移植作品，当然最好是日式RPG。3DS的话，目前很期待《塞尔达传说 众神的三角力量2》能像以前的《四支剑》那样联机。另外还有个人的一点私心，希望《BBCP》公布PSV移植版。

马修：在这个《真・三国无双7 猛将传》刚刚公布、《战国无双4》遥遥无期的时段，个人对《无双》就没什么期待了。不过《重装机兵4》应该能在TGS放出不少新东西吧，有试玩什么的就更好了。



阿鲁：实话实说，我还真没啥特别期待的，PS4什么的短时间内是不会去考虑的，掌机平台上倒是希望能有高素质的音乐游戏出现，要知道手机平台好玩的音游可不少，花点功夫搞到PSM里面并不算困难。至于其他的嘛……我就期待一下《闪之轨迹》的试玩赠品吧。

胧月：今年索尼的重心应该是PS4，指望爹不疼妈不爱的PSV有多少劲爆消息是希望渺茫，尽量多公布几个大作吧，别以后都是小公司和个人自主开发的迷你游戏，我比较不能忍受PSV成为这些游戏的专用机。至于3DS，对目前的游戏阵容还是较为满意的，能公布《恶魔幸存者3》的话就不错，第一方游戏则多多益善。



乌冬：今年的《MH》赶在TGS前发售，所以也没啥好期待的了，剩下还有点兴趣的就是周边了，不知道今年的《MH》的主题外套设计得怎样，如果好看的话可以让去的同事帮忙带一件。

半夏：本届《掌机王SP》部门派了我前去采访，因此对现场会不会有什么劲爆消息充满期待，这一届焦点虽然在家用机，不过也对掌机平台充满幻想，也许就会有个《xxxx5》、《xxxx6》的消息公布不是吗?

苍穹：其实上辑“小编寄语”里就提到过，TGS上个人最期待的是《跨过我的尸体》续作能有详尽的情报公开，之前不痛不痒的宣传片和设定图片实在是吊人胃口。至于《战场的女武神》，在看到SEGA公布手机版《樱大战》后我就不敢奢望了……



追女生

本人高二，朋友追一女生许久，费尽各种心思，各种小礼物，加上N场电影后鼓起勇气表白，女生感动地说：“高中不能谈恋爱。”朋友觉得还有希望，没有放弃。第二天，看见该女生和一位学弟幸福地在一起……

柳州 猫熊

胧月：虽不是普遍情况，但“多少岁之前不想谈恋爱”、“目前还不想交往异性”的说法约等于拒绝。

白菜：别告诉我这个故事就完了啊……

马修：你朋友确定那学弟不是表弟堂弟什么的?





只言片语 更大的屏幕、更新的玩法，很期待《MH4》。可惜木钱买。（北京 贱男）

日语版

205辑光盘《FFⅩ》的宣传影像改成了日语版的听起来太舒服了，E3发布会那个英语配音听得我满身鸡皮疙瘩。

揭阳 李凌柯

马修：就是，日式游戏用日语配，美式游戏用英语配，这样才不违和——想象下穿着和服的马尾软妹端枪叼烟爆粗口的女汉子造型。

乌冬：其实是小编英语苦手这种话我会乱说吗？

酷洛洛：个人也觉得日式RPG还是日文配音比较适合。

阿鲁：论日文配音对日式RPG的重要性。

高富帅气场

模拟考就是要像中考时一样去同级别班教室考。于是班里的那个颇宅的万恶高富帅居然这都能从桌面留言认识到个别班玩PSP的妹子机友！所以这就是传说中的高富帅气场吗其可修！

江门 黎洁莹

胧月：我来讲一个故事，非原创，为了方便叙述用第一人称吧——地铁里有个玩3DS的汉子，对面坐着个玩NDS的妹子，妹子去搭讪汉子问他玩的什么游戏，有没有《马里奥3D大陆》。那汉子说没有，但是他俩也聊起来了。那汉子下了车，妹子没到站，我一想，哥有《3D大陆》啊！我就过去说妹子我有《3D大陆》玩吗？然后她从兜掏出来一个3DS LL说我也有，然后下车了。然后我知道你们想说“这一定是你亲身经历”，别开玩笑了，我这么怂的人怎么可能搭讪妹子？

马修：两个故事比较下，月姐姐那个明显更悲催一些。

阿鲁：同学你这就错了，在中学这个领域，只要帅就够了。

酷洛洛：初读以为是稀松平常的讨伐高富帅的内容，等我留意到读者是一名女生之后，这字里行间似乎又弥漫着一股酸味……青春就是好啊！

白菜：谁叫你不好好看每一个字。

小说迷

半夏竟然也看蝴蝶的《全职高手》，我本以为工作后会对小说……额，网络小说降低兴趣，看来也不全是，毕竟我是个网游小说迷。PS：我从不玩网游。

广西 煊

半夏：《全职高手》真的非常好看啊，我跟你讲……@#￥%￥@%￥……%（以下省略2万字剧情讨论）。

阿鲁：网游小说是什么？我只看修真小说。

马修：鲁叔你看那种貌似是很泛滥的网络小说……

三次元好污浊

突然发现，这个三次元的世界好污浊，还是投入到二次元之中好了。

——

马修：是现实社会中碰壁了或是被欺负了么？想想二次元的强大角色哪个少经历挫折了？

胧月：早就觉得3DS的3D画面看久了再看周围就一片模糊，所以我都关着景深键玩。

酷洛洛：我比较好奇这位读者是怎么“突然发现”的，是因为吸了一口三次元污浊的空气吗？

白菜：二次元连空气都没得吸，请三思。

只言片语 《怪物猎人4》一定是震惊秋季档的3DS巨作！（常州 POWER）



马修: 好可爱的粘土版初音，话说3DS的《初音未来 未来计划2》看忙起来也相当令人期待呢。

为了手机

一个同学为了买手机，出了PSV和3DS。难道诺基亚就那么吸引人吗……

包头 李正阳

白菜: 与其说手机吸引人，不如说PSV和3DS对你那位同学没有那么强的吸引力吧。等等，干嘛选诺基亚……

苍穹: 毛老师为何黑我大诺基亚，你行用你手机开核桃啊。

半夏: 防身啊，能够防子弹，能够砸坏人。

阿鲁: 不来个半张脸大的三星么?

LIKY: 诺基亚还能再战10年啊!

马修: 等等，现在把PSV和3DS卖掉才只够买部诺基亚?

高考考好的福利

父母和我约定好，如果高考考了600分以上，就奖励我五万元自由支配；550～600分则有两万。目前渣水平只有530～560分的水平，争取高考能拿到600分以上。

大理 王玮



马修: 惊叹，这事换我提都不敢提——这就是“考好是给自己学的”这个观念从小被灌输的结果啊。

阿鲁: 土豪，我们做朋友吧。

半夏: 这种情况拼了命也要拿到五万块。

白菜: 金钱才是第一源动力!

只言片语 《噬神者2》的画面不错，还有PSP版，我爱动作类!（绍兴 半仙）

微生活

阿鲁的微博

马修发阿鲁的微博截图……



马修： 看看鲁叔这微博，0发帖量，粉丝即将到600，如果以发微博数和粉丝数的比例作为牛逼度的标准的话，几十万几百万粉丝的大V比起鲁叔都弱爆了。

半夏： 好厉害，鲁叔的微博一定只有心灵纯洁的人才看得到吧？

《雷电十一人》的双版本

苍穹：（贴《雷电十一人 银河》的信息）喜闻乐见双版本。

酷洛洛：“大爆炸”和“超新星”……要冲出大气层么？

胧月： 作为《大爆炸》和《魔兽》厨必买双版本。2代就跟外星人打了，这次得平行宇宙！

苍穹： 这你都能跟《魔兽》扯上关系？

酷洛洛： 一个代表原点、一个代表新生？感觉是要搞穿越和时间悖论那一套？

苍穹： 少年既然你这么懂，攻略任务就……

酷洛洛： 这个系列我也只是略懂……

白菜： 想太多了，在踢世界杯而已。

转职真相

马修： 苦啊，30万字的FC专题这月报不上去。

半夏： 30万字？那得是多少奖金啊！

马修： 呃，3万字。我总在时间和数字上出差错，2008年、1998年这些也是常犯错误。

苍穹： 你不是学会计的么……

马修： 所以才彻底转职成文职了。

咕噜请假（1）：好吃的豆干

阿鲁休完年假后照例在带回小吃放在文编美编之间的公共桌上，而对小吃有极大兴趣的咕噜正好请假……

阿鲁： 这次的豆干很好吃，还不快去拿！

马修： 咕噜姐下午过来么？

胧月： 不来。

马修： 那大家就放心去拿豆干吧！

胧月： 拿完了就说阿鲁买得少。

咕噜请假（2）：今天没水果

还是咕噜请假这天，下午、到了吃水果的时间，大家一致想到了为大家采购水果的咕噜……

乌冬： 今天没水果？

苍穹： 今天没咕噜姐。

胧月： 忘买了。

阿鲁： 没了咕噜姐你们啥都干不了。

马修： 应该告诉咕噜姐下午来有豆干吃的……

淡定地等

胧月： PS3/PSV《真・三国无双7 猛将传》11月28日发售，追加角色：陈宫和朱然。

马修： 朱然放了这么多代火终于转正了么？

苍穹： 鼓掌，必白。

胧月： 鼓掌，玩一下。

马修： 我等《真・三国无双7&猛将传》一起玩。

苍穹： 淡定等Best版。

胧月： 你们太机智了。

横向比较

白菜在“掌门人”吐槽自己“不如以前能打了”后……

苍穹： 毛老师太谦虚了，这辑60页起的攻略，哪里不能打了？

胧月： 毛老师不如以前能打，是纵向比较，横向照样秒杀其他人！

LIKY： 幸好我的座位在毛老师的斜向。

半夏： 住口！毛老师哪有那么胖！

乌冬： 横向……我和苍穹都闪了吧。

只言片语 最喜欢《讨鬼传》这类游戏了，画风也很喜欢。（柳州 猫熊）

伤不起的正版游戏

PSV入手一段时间后都没有一款游戏，暑假前为了更好体验PSV的快感乐趣，只好忍痛决定卖掉使用了一年的手机。信息挂到XX同城后，开始接触各种黑商和二手贩子，在被一阵小刀后，决定和某商见面，见面后竟然被又被当面小刀……最后还是卖掉了手机。唉，伤不起的正版游戏。

猫熊

马修：和陌生人做二手交易往往是缺乏经验的玩家吃亏啊。

LIKY：我怎么感觉像是上面那个买手机的后传……

阿鲁：你和前面那个卖掌机买手机的人可以成为好朋友。

205辑调查之现在玩手机游戏多吗？是否希望看到手机游戏攻略？

目前还没有玩。

上海 顾春军

几乎不玩，总感觉跟掌机游戏比差了点什么……

沈阳 赛伯拉斯

对手机游戏无兴趣，有无攻略无所谓。

厦门 Csesy

玩得不多，没有什么希望看到攻略的。

贵港 ice king

从不玩，也不希望看到手游的攻略。

天津 刘洪杰

不，我个人比较反感，尤其是国内的……

大连 地平线

不玩，硬要算也就《Jubent》吧，用Pad玩的。

太仓 血祭狂歌

偶尔吧，记得“掌机王”出过手游专辑？期待下一辑！攻略就算了，总觉得手游很粗糙的。

石家庄 Lininter

不玩手游……

永康 星之卡

不太玩啊……

安吉 L·Z·Y

马修：话说本人在入职编辑的时候就一直在关注手机平台的游戏，希望随着科技的发展手机会成为和掌机一样的便携游戏平台；而如今真发展大了反倒和掌机游戏离得远了，这应该就是发展成熟有了独立运营体系和定向用户群的必然结果吧。

206辑调查之没条件玩游戏时喜爱的活动有哪些？有无熬夜填坑的有趣游戏经历？

看书、看片，总有一项适合自己。

上海 王菁益

没游戏玩就睡觉呗，为了抓神兽，熬夜！早上太累，睡觉去！

厦门 钟英鑫

没条件玩时，顶多在外面玩和充电中，其他时间就一直游戏中了！没有熬夜，因为到点就困。

苏州 老总

看小说啊。熬夜经历的话各种有，假期快结束时都拼命熬夜填坑。

玉林 零式凌逆

看动漫，睡觉。

南通 不吃鱼的猫

逛街、美食、手绘、羽毛球、看书（《UCG》、《SP》、《电脑报》等）。夜班时试过通宵玩《古墓9》，神作；以前试过玩《机战》，没法开声音，整个人都燃不起来啊！

汕头 Melmen

台球、唱歌、看电影。熬夜的话，读大学最喜欢在被窝里玩《逆转裁判》，当时真的熬夜，好不容易把《逆转》三部曲都玩完了。

重庆 Kyo

1.看《掌机王SP》。2.有熬夜经历，印象最深的一次是熬夜玩《深爱》，攻略爱花酱时睡着了，早上被老妈发现，还好画面是选择约会地点。

长春 张钊玮

睡觉。熬夜么，还没熬夜玩过游戏，

彭州 大哥

那必然是和众人吹牛、或者是出去旅游，喜欢干的事情很多，没游戏打也没关系。熬夜填坑还真没有过，晚上睡好白天才能好好战斗啊。

苏州 ホス新一

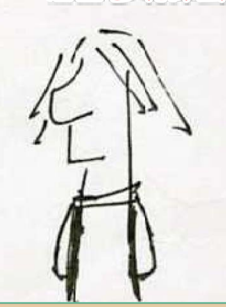
只言片语 作为PSV第二款机器人游戏，《高达破坏者》还是很期待的。（昆明 ガンダム）





厦门 大海

马修：又是很熟悉但说啥也想不起名字和出处的风格。



唐山 萝莉抹蜜

马修：这种简约的经典风格漫画，貌似ACGer接触得比较少些？



东莞 李平武

马修：看着很适合做RPG怪物的肥鸟……

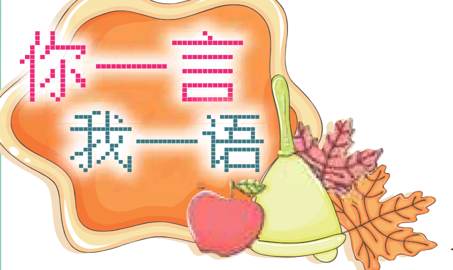
天津 レッジ（02）

马修：这种条纹的衣服和惆怅的表情，配上铁窗就更有意境了。



福州 五文鸣

马修：这衣着华丽的小新，在唱《人间五十年》？



充电宝坏了后又出血买了一个，结果没有想象中好用，PSV因此离我更遥远了……何日有钱入手新掌机啊！

东莞 Agoni

马修：攒钱过程中总会有各种各样的意外等着我们，就当是考验吧！当然我从来没经受住考验……

一直带着3DS来邂逅通信，变得总喜欢去人多的地方、喜欢走远路（往人多的地方绕一下再去目的地）了，我该怎么办？

上海 alley cat

马修：要的就是这目的，多在茫茫的陌生人群中发现同好吧。

PSP的滑杆坏了，还有救吗？

天津 天降裸王

马修：有救，花几十元就可以修——真正的可以用钱解决的小问题。

觉得PSV播放视频声音很小要怎样才能弄大呢？就是外放声音调至最大了，但一帮人围观时还是听不清。

南宁 小芋

马修：看周围人和你的关系了，如果是熟人凑过来围观，那就让他们安静些；如果只是陌生人闲来无事好奇还评头论足，那就果断用耳机好了。

买了好几张PSV二手游戏，虽然很便宜但也是大出血啊。为了《X・Y》和《FFX》，得节省了。

揭西 等待XY的水君

马修：这两款游戏值得入正版，加油吧少年。

为了《巨人》漫画砸下重金，一次把10本接回了家……

大连 凌随意沫

马修：网上拍的还是书店买的呢？本人最爽的几次购书经历都包含有因为背着沉甸甸的书而肩膀酸痛的回忆。

3DS刚破解，《逆转5》的官方和民间汉化不知道会不会推出；同理PSV上的《弹丸论破》也是同样纠结，难道只能学日文了吗？

上海 许亮

马修：正解，不论破解与否，能自学日语都是解决游戏中语言障碍的最佳出路。

话说市面上到处都是3DS LL不卖3DS是要闹哪样？

重庆 孤狼

马修：说明3DS LL的人气高呗，看每周的销量榜也能看出3DS LL相对于初版的强势地位。

很期待《进击的巨人》能改编成游戏。

绍兴 小贱

马修：恭喜你，这个愿望竟然实现了！

想问问各位小编到现在已经攻略完多少部游戏了？

温州 怪诞小孩

马修：仔细想想，这个问题统计起来还是很有难度的。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 《杀戮地带 佣兵》才是PSV该有的严肃游戏。（三明 To galaxy）

天津 才子

汕头 Zip

马修：这也算是路飞的经典表情了吧。

沈阳 King



马修：据说这种可爱款式的闹钟的铃声往往都很暴戾。

马修：萝卜其实是一种很健康的食品，学校食堂是这么说的不？

马修：才子同学现在应该也是真正的高三了，加油啊！

马修：猫嘴萝莉，不过看起来更像是洋娃娃？

佛山 怪兽君



上海 腹黑之怪怪

福州 潘锦星

马修：这个大叔颇有久多良木健的风采。

好友的生日礼物

还有两天就是好友生日了。他们两个人竟然同时过，害得我大出血，买了《仙剑5前传》豪华版和NDSi给他们当生日礼物。有趣的是，其中一个以为我送他《刀剑》小说，至今还被我蒙在鼓里呢。真期待他拆开礼物看到NDSi时的样子。

庐江 卢伟江

马修：多好，礼重情更重。

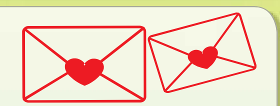
胧月：你真是太有钱了，我们做朋友好吗？最好赶在国庆前。

阿鲁：再过几个月我也要过生日了，我觉得几个月的时间足够我们培养友谊了，你说是吧？

白菜：住手！光天化日之下巧取豪夺他人财富，竟然不算我一份吗！

酷洛洛：既然你的朋友诚心诚意地想要小说就别辜负人家期待嘛，要不这样，我提供小说跟你碰友换换？

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～208辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 期待PSV的《怪物猎人》，作为一名猎人，这是追求，是满腔的热血！（广州 Panda）



周末去香港试吃了据说很好吃的一兰拉面，汤头确实非常美味，很传统、很正宗的日式拉面，的确是只有在日本才能吃到的味道。不过价格和分量也基本接近日本本地，最关键的是排了近两个小时的队才吃到，难道这就是所谓的有得必有失么？

3DS数据怎么搬家啊？

石家庄 刘梁

如果是日版的话，确定两台主机都能连接网络并更新后，在两台主机上都统一开始进行数据转移，具体的方法是首先进入“本体设定”，选“その他の设定”，再选择“ソフトとデ－タの引っ越し”，接下来选“ニンテンド－3DSと引っ越し”，此时选“同意する”，最后在原3DS主机上选择“この本体から送信”，在新主机上选择“别の3DSから受信”。然后根据提示推进即可。

美版的搬家方法一样，选择“other settings”，选“3”，再选“system transfer transfer from Nintenndo 3DS”，然后选择“Agree”和“yes ”，在原主机上选“send from this system ”，在新主机上选择“Receive from Nitendo 3DS”，接下来根据提示推进即可。

要注意的是搬家的话原主机的所有数据都会被转移并且原主机还会被初始化，所有下载软件，游戏存档等都会被删除，并且日版美版等版本不同的主机不能互相搬家。

PSP如果刷了自制系统（6.60）还能上PSN吗？不同版本的主机只能上对应的PSN吗？

沈阳 付伟健

现在PSP的自制系统破解已经很成熟了，上PSN是完全没问题的。至于上哪个服的PSN只取决于玩家注册的账号是哪个服，跟什么版本的机器无关。

3DS LL翻盖有3个档是吗？我第二个档有松动，180°那就不松，那机子算不算松轴？

苏州 贺念禹

算，不过这是3DS和3DS LL的普遍做工问题，大部分在出厂时便如此了，我试了一下其他小编的机器均无一幸免。

雪藏中的掌机，多久进行一次解冻（充电）呢？

江门 照爷

电池只要还能正常使用，在关机的情况下，半年充一次就足够了。

《口袋妖怪 X・Y》两个版本的区别到底是什么？第一次接触《口袋》这些不是很了解，我买哪个版本比较好？

上海 口袋小白

最大的不同是神兽的不同，X版为泽尼亚斯，Y版为伊维塔尔，根据前作经验两

只言片语 剧情党表示期待《噬神者2》。（太原 ZERO）

个版本会有各自限定的地图、道馆馆主也会有些许区别，但是基本故事构架和游戏流程一致。个别口袋妖怪只能在指定版本内才能捕捉到。至于买哪个版本还是取决于玩家自己的喜好，两个版本都有各自的优势。

《怪物猎人3 G》的存档该怎么备份?

北京 炸鸡

3DS的卡带的存档法无须担心丢记录，无需特意备份存档，当然特别有需要的话可以上淘宝搜一些专门的硬件备份存档工具。

用PS+下了免费游戏，过了免费期还能继续玩吗?

南通 张玄宇

不能，不过只要重新续费就能继续玩，等于是花钱开通游戏使用权限。

PSP的版本是否有下载?

安吉 凌志云

除了将PSP连接无线网直接更新系统版本外，玩家还可以在网上下载最新版本放入记忆棒里进行系统更新。但由于现在PSP已经完美破解，要注意更新系统版本的破解问题。

PSV什么时候才能像手机那般，有许许多多的应用。如果有应用QQ就好了，这样就不用出门一手手机，一手PSV了。

台州 林宇秀

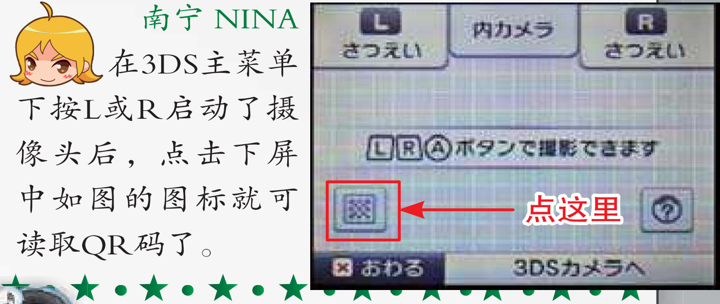
其实PSV的应用已经很多，以前的“PSV总部”还介绍过如何用PSV看在线视频。如果想用PSV登录QQ，也不是做不到，只是操作起来会比较蛋疼。方法是用浏览器登录WebQQ的网页http://web2.qq.com/。



3DS要怎么读取QR码，我启动了照相模式对了半天也没反应。

南宁 NINA

在3DS主菜单下按L或R启动了摄像头后，点击下屏中如图的图标就可读取QR码了。



在《超级弹丸论破2 再见绝望学园》爱岛模式中，如何快速提升全员好感度? モノミ的卡片有什么用? 听别人说好感度达到一定程度后会进入学级裁判模式，但只有“肯定”和“否定”的言弹，请问是不是真的?

西安 姜绮雯

好感度只能个别提升，而此时就需要モノミ给的“外出券”了。持有外出券的状态下和角色对话，可以和该角色去指定的地方约会。约会中会出现选项，选中正确的选项好感度便会上升。集齐所有人的希望碎片且某名角色的好感度达到最高时，该模式通关时就会该名角色的结局。至于你提到的学级裁判，应该只是谣言而已。

自从日本小三子（日版3DS）从了洒家后，洒家就经常在e商店下载3D宣传视频和试玩游戏这些免费午餐来喂它，现在系统桌面好多图标想找什么都很费事了，以前好像看到说小三子可以在桌面建文件夹? 怎么操作?

绍兴 杨桐

3DS的确在去年春的更新中增加了文件夹功能，操作方法为点击下屏空白位置后，点击下屏最下方的“フォルダをつくる”就可以创建文件夹。创建后选中文件夹，点设定后，“名前を変更する”是给文件夹起名字，支持最长16个字节的名字（包括假名、数字、英文和日文汉字），但文件夹上只会显示第一个字、上屏会显示全名；“フォルダを消去する”是删除文件夹；此外点击文件夹是打开，通过拖动操作则可以把系统桌面上的东西拖进文件夹，最多可以放60个，但文件夹内没法继续建立子文件夹。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

刘峻

性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：广东省广州市天河区华南农业大学五山公寓22栋510
邮编：510000　QQ：516518509
Email：516518509@qq.com
电话：13760805019
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

刘文静

性别：女　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》
地址：天津市南开区楚雄道金环里2号楼2门101室
邮编：300000　QQ：77297056
Email：77297056@qq.com
电话：13612056891
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

薛春

昵称：Haru

性别：男　年龄：26
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《DQ》、《火纹》
地址：上海市闸北区和田路431弄5号204室
邮编：200072　QQ：519774091
Email：wildarms@yahoo.cn
电话：13761332156
想说的话：希望玩一辈子的游戏

钟逍

昵称：Neo

性别：男　年龄：21
拥有掌机：NDS、3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：四川省成都市武侯区林荫街12号四川大学海外教育学院
邮编：610000　QQ：120939827
Email：120939827@qq.com
电话：18277192831
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

洪树炯

昵称：小K

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《MHP》
地址：广东省汕头市金平区长平路东方园15栋401房
邮编：515000　QQ：243418284
Email：kldstlm@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　希望能快点在PSV上出新的《战神》。（深圳 make.z）

刘朔孺

昵称：江山

性别：男　　　　　年龄：28
拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《马里奥》、《MH》
地址：重庆市渝北区龙山路72号新城丽都A1单元505室
邮编：401147　　　QQ：24413094
Email：lsrzggod@163.com
电话：18680754085
想说的话：借一部电影中的话——我将自己的青春浓缩在《掌机王SP》上。愿《掌机王SP》越办越火。

潘锦星

性别：男　　　　　年龄：31
拥有掌机：NDSL、PSP go
喜欢的游戏：《机战》
地址：福建省福州市晋安区福马路兴元星辰4座24号店面福马票点
邮编：350014　　　QQ：439475135
Email：xingye2828@163.com
电话：18650098171
想说的话：回函表像学生作业表，不填能拿奖吗?

彭吉安

昵称：虫子

性别：男　　　　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：广东省汕头市金平区滨港路银都翠苑1405栋
邮编：515021　　　QQ：836368103
Email：836368103@qq.com
电话：13192188996
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好!

倪鸿禹

昵称：格雷列昂斯

性别：男　　　　　年龄：18
拥有掌机：3DS LL
喜欢的游戏：《马里奥》、《口袋》、《恶魔幸存者》
地址：上海市浦东新区川沙镇妙境路600弄28号501室
邮编：201299
Email：greyleonce@163.com
电话：021-68396855
想说的话：发了三辑印花居然没中奖……

万博

昵称：卧虎

性别：男　　　　　年龄：29
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《塞尔达》、《马里奥》、《逆转》、《FF》
地址：辽宁省鞍山市铁西区万帮超市（铁西超市）环钢路48-93号
邮编：114000　　　QQ：137921574
Email：137921574@qq.com
想说的话：6岁开始玩FC，现在周岁都29了，算不算骨灰级?

王玮

昵称：王局长

性别：男　　　　　年龄：19
拥有掌机：PSP、PSV、NDSL
喜欢的游戏：《战场的女武神》
地址：云南省大理市下关区人民南路22号大理学院职工宿舍一幢二单元三楼右边
邮编：671000　　　QQ：397043500
Email：397043500@qq.com
电话：15812205341
想说的话：我为了未来的《战场的女武神》入了PSV，SEGA你敢给力点不?

钱哲立

昵称：就是这个昵称

性别：男　　　　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GT赛车》、《MHP》
地址：江苏省苏州市工业园区湖左岸16幢505室
邮编：215000　　　QQ：997617243
Email：997617243@qq.com
电话：0512-67611072
想说的话：求祝福，求中奖。

只言片语　期待《口袋 X・Y》！冲啊，皮卡丘！（佛山 Alex）

小编寄语

苍穹

◎在编辑部率先白了《龙之王冠》后依旧玩得不亦乐乎，每天中午都和鲁叔、毛老师联机，隔壁八重樱老师也经常乱入，尤其在吃料理的时候最为欢乐。某人，让你练《魔兽3》，后悔了吧。

◎《龙冠》自己主要研究的是三个近战型物理职业，两个法师和弓箭手始终用不来，主要是作战风格不太适应。人生果然还是要用直球来一决胜负啊（中二脸）。

◎看了《天下足球》的纪念节目《欧文 追风少年》，直到2006年世界杯的一幕重现时实在没忍住……当年是在大学宿舍目睹的这一切，虽然后来也粗略看了淘汰赛部分，但那届世界杯对于我而言早早就结束了。

胧月

★短短的半个月内去了广州和上海两地，逛外文书店时发现日文书的汇率都是按15算的，还是老实亚马逊吧。

★《357 猛将传》居然有PSV版，而且还是和《357》同捆卖7140日元，我荣这次也太良心了。

★莫名很期待《P4U》公布的续作，去年玩这游戏的时候并无多少热情，现在竟然特别想去练练天城雪子和伊丽莎白。至于《GG》新作虽然肯定玩不好，但Dizzy还是得走过场地练一下，不知不觉间，我怕是已经成了ARC社的中度中毒者。另外吐槽一下N男最近一次比赛竟然换TJN，我大MEMAI倒下以后唯一的公主领军人节操何在？

★谁练《魔兽3》了？彻底的造谣！

半夏

★最近在为了一件事忙得焦头烂额，终于体会到责编大人的辛苦之处，大到内容把握，小到纹路设计、版面细节无一不让人劳心劳神，好在是为了自己喜欢的事情奔波劳碌，再苦也能感到欣慰。

★有人说单机游戏是夕阳产业，也有人说单机游戏目前正迎来新一轮的开始，未来到底如何发展谁也说不清楚，不过身为玩家在这个暑假迎来了《轩辕剑6》和《古剑奇谭2》还是十分开心的，希望单机游戏能走一个良性循环吧。

★真的实在太忙，导致我成了编辑部里买了《逆转裁判5》唯一一个还没有通关的人，好在他们都比较有良心没有争先恐后地剧透我，在这里表示诚挚的感谢，10月我一定会通关的！

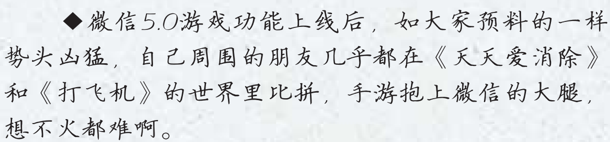
LIKY



◆随着《MH4》发售日的临近，最近官方放出的各种试玩视频好像一下子泛滥了，勾足人了的胃口，想当初为了《MH3G》而购入了3DS，现在又要开始纠结是否为《MH4》购入3DS LL了。

◆微信5.0游戏功能上线后，如大家预料的一样势头凶猛，自己周围的朋友几乎都在《天天爱消除》和《打飞机》的世界里比拼，手游抱上微信的大腿，想不火都难啊。

◆试了一下易信，免费发短信的功能很赞，只是有延迟，如果能解决这个问题说不定真能对微信造成强有力威胁，期待竞争。



sienna（美编）

◆前些天表妹带着她的男朋友来我们家做客，妈妈准备了好多好吃的，家里好久没有那么热闹了，看到表妹找到自己的归宿很是为她感到高兴。

◆自从妈妈来了之后我又恢复了带饭党的身分，每天吃着妈妈做的饭，我发现我又胖了许多……

咕噜（美编）

◆某日在公交站台旁边等车，就见着城管赶小贩，一个卖烤面筋的小贩在慌乱之中掉下了一串面筋在地上。等城管走开后，她很淡定地从地上捡起面筋放回炉子上继续烤，就当什么事情也没发生过。

◆你还敢吃街边的烤面筋吗？

马修

◆托页数多的福，这次的FC 30周年专题的删减工作量比以前轻出不止一点半点，也希望大家能喜欢本人的这篇拙作。

◆戒烟进行时，现在不仅身体已经彻底适应回了不吸烟状态，偶尔想抽烟时还会直接出现抽烟没抽好时的那种恶心感，于是彻底断了吸烟的念想了。

◆忽然就捡起了GB的初代《GB大战争》和加速版的《GB大战争Turbo》，前者因为AI思维时间太长在GB上没玩下去，现在由于有模拟器的加速功能所以可以好好体验初代特有的地图和战斗了；后者则因为卡在最终战后后来又玩了《GB大战争2》，误以为两作地图相同而弃了——事实上以上三作《GB大战争》的地图的重复性极低。

◆模拟器的加速功能可以让我们重拾不少因为速度慢而弃坑的游戏，除了正在进行的初代《GB大战争》，上个月填坑的《重装机兵 钢之季节》也因为模拟器的二倍速功能而终于通关，接下来的目标还有GBA时代的《Q坦克大作战》。

白菜

□接上辑《逆转裁判5》的话题，原本以为DLC只是小打小闹，万万没有料到如此物超所值。450日元可以玩到75道谜题，其中不少还相当有难度。另外下载案件在9月12日之前仅售半价400日元，流程完全等同于正篇案件的长度，真的得赶快下手啊。

□4年的《俺妹》动画版终于完结了。虽然在小说完结当时，老早就被各种群消息透了一脸，不过跟现在自己亲眼看到时的感想还是有着不小的差别。结局初看出人意料，细想却丝丝入扣，个人还是比较欣赏的。

Juxi（美编）

◆小外甥放暑假照例来深圳待段时间，除了陪吃陪喝陪玩外，天天晚上缠着陪看电影，随随便便就折腾到凌晨时间，睡着了也不安稳，时刻得注意他有没踢被子，周休日在家就更不得安宁，一有风吹草动就大呼小叫的，整天小姨小姨个不停，不禁感慨养小孩真是一项艰巨的任务，真怕染上小宝宝恐惧症什么的……

◆手机加了图形密码，某天老妈拿去看电视，由于不知道是什么东西所以乱划一通，结果导致手机被锁，GMAIL帐号又怎么都记不起来，于是只能刷机，之后再也不敢随便设密码。

阿鲁

■休年假回了趟家，心情自然非常愉快，不过返回深圳时发生了很让人不爽的事件，飞机延误。按理说这次飞机延误主要是因为天气原因，但航空公司的一些做法实在让人很无语，首先是不断拖延登机时间，并表示飞机因为天气原因暂时迫降在其他地方，不愿给乘客更换其他航班；其次让原本应该排在我们之后的、前往广州的乘客提前登机起飞激起众怒；最后表示深圳机场凌晨4点要关闭，我们乘坐的航班还继续迫降在桂林，因此航班取消……此时已经是深夜1点多了，想换航班都已经没得换。虽说最终安排了住宿并承诺免费换乘，但从头到尾拒绝赔偿。要知道按国际标准，飞机延误10小时以上是可以享受全额票价赔偿的，你光给我住个酒店有啥用啊，我的全勤奖找谁报去？而且广州和深圳本就离得不远，为啥广州的飞机就能飞过来，深圳的飞机就要在桂林“迫降”？反正我以后再也不会坐西部航空的飞机了。

■这次从老家带回来的豆干广受好评，原本只是作为尝试买了一点没想到却意外押对了宝，看来以后可以将其作为主力礼物，要知道豆干可比凤爪什么的便宜多了。

乌冬

◆隔壁公司最近做了第一件对楼层公共环境改善非常有贡献的事——搬走，现在终于不用再忍受污水横流、满是烟味的洗手间和被剩饭剩菜堵塞的洗手池，早上不会因听到洗脑的口号而影响心情，还有中午也不用担心遭到大音量的非主流音乐摧残耳朵，实在是功德无量。

◆部门组织去看了《环太平洋》，因为本来就是冲着特效去看的，所以对可有可无的剧情、蹩脚的对白设计和某些“天马”行空的翻译也没什么好说的了，就是有点纳闷为啥菊地凛子的扮相那么老相，看着比男主角还大的样子，给人像是姐弟恋的感觉。

酷洛洛

◆看见《古剑2》最近那么火，就借半夏的帐号稍微感受一下，2小时下来，虽然和其他海外作品还是有不少的差距，但至少我再次看到了差距，顿时有了想打通的冲动，于是掏了45块买了个激活码。（笑）

◆据闻PSV要出新版，这下我看着自己的小V开始不淡定了，不过看着近期PSV的游戏阵容，略感担忧。

澄香（美编）

☆最近天天暴雨，早上又下了场特大暴雨，就算打着把巨大的伞也被淋湿了，外面下大雨，伞里面下小雨。由于路上的水都快能游泳了，上班路上还差点摔一跤，路上看到好多人的皮鞋直接当雨鞋穿了，还有一些聪明的人是既穿雨衣又打伞，下次再下这么大的暴雨我也要这样做。

☆每天都告诉自己要早点睡，结果一不留神又到十二点才睡。

☆今年都还没有去过海边，好想找个天气晴朗的周末去海边玩，希望接下来不要再下暴雨了。





阿鲁
又到吐槽的时间啦！这次的话题由汕头市的林少忠提供，他表示：他想知道小编们的理财观念是什么？每月有固定款项存起来吗？与游戏有关的支出有多少？遇到有爱的东西时如何做出抉择？（土豪如鲁叔可不答）啊咧？我啥时候又变成土豪了？都说了土豪是毛老师，你们怎么就不懂。

马修
下月一笔贷款到期的穷逼就不说理财啥的现眼了。

阿鲁
有房的苍老师应该很懂理财吧，快透露下经验。

苍穹
有啥经验，看着每月贷款、水费、电费、煤气费、宽带费、有线电视费、地铁费等一大串账单，你就知道该做什么了。

阿鲁
请问该做什么？交费么？

苍穹
努力地写攻略呗。

白菜
地铁费也有账单？

马修
为啥我家从来没有有线电视费的单子……

酷洛洛
有线电视费有一年一回跟每月一回的。

半夏
连房租都快交不起了，想蹲公司门口放个瓷碗，呼唤人人都献出一点爱的穷人飘走。

阿鲁
你可以在门口放个瓷碗试试。飘走是不大可能的，但肯定会被撵走。

半夏
呵呵，那就倒地假摔，求负责下半生。

酷洛洛
你找些小人放胸口，路过的人丢下100你就胸口碎小人，觉得何如？

阿鲁
难度太高，还不如喉咙折面条。

酷洛洛
表演吞那个一根面，吞进去再整根拔出来，绝对卖座。

半夏
突然话题拔高了一个层次有没有，已经从理财上升到赚外快了。

阿鲁
这叫跑题，亲。不过对于现在的年轻人来说，理财貌似还太早了点，直接跳到第二个问题，存款什么的总会有的吧。

半夏
理财都不会有存款吗……我陷入了深深的沉思。

阿鲁
理财跟存款是两码事吧……我这么穷的人，银行也有三位数的存款啊。

酷洛洛
理财就是让你知道存款往哪里去了。

咕噜
理财就是把钱存人家那里了。

阿鲁
看来找到咕噜姐感兴趣的话题了，不容易啊，请务必继续说下去。

苍穹
真是闻者伤心、听者流泪啊，我想起了那天夕阳下的奔跑，那是我逝去的青春。

阿鲁
万万没想到，啦啦啦啦啦～

白菜
BGM是强夫之歌。

半夏
原来大家都在看。

阿鲁
其实我觉得吧，只要不办信用卡整天刷刷刷，要存点钱还是办得到的。

酷洛洛
鲁叔提醒了我要把信用卡退掉……

咕噜
鲁叔的存钱秘技来了。

马修
两码事，信用卡该刷得刷。

白菜
你有存钱？

阿鲁
钱都被提前刷掉了，自然就没钱可存了。

白菜
土豪我们做好朋友好嘛。

苍穹
鲁叔：放手！

半夏
那现在银行卡上存款没超过三位数的小伙伴都有谁啊？

马修
举手。
酷洛洛
举双手。
苍穹
银行卡是负数，呵呵。
阿鲁
我不刷信用卡，至少发工资那几天还是能到四位数的，至少四位数过（泪目）。
咕噜
不是五位数吗？你肯定是少数了一位数。
半夏
从刚刚小伙伴们的反应来看我知道该抱谁的大腿了。
阿鲁
五位数？你们逗我呢？我有五位数早就买平板去了。
咕噜
没五位数也能买。
阿鲁
是能买，买完就等着挨饿了。
酷洛洛
我拿平板跟鲁叔换五位数。
白菜
超市有压缩饼干，撑得紧。
马修
正好减肥了哎。
阿鲁
我是不会在吃上面克扣自己的。
半夏
鲁叔的态度我很欣赏。
马修
话说咱部门到底有信用卡的多还是没信用卡的多？
酷洛洛
我是拿来住酒店时用的，之前还充过e商店，其他就没啥用途了。
阿鲁
我没信用卡我自豪，要用信用卡直接拿乌冬的刷。
马修
还是用，就是自己不办……
阿鲁
反正我要刷信用卡的东西乌冬基本也会买，就一起刷了呗，我可是不会买什么奇奇怪怪的东西的（瞟了一眼半夏）。
马修
去超市买矿泉水感觉不到啥，对我这种每个月都要还银行钱的人来说，买1000多或几千的东西还是很方便的。反正多一笔负债而已。
阿鲁
我很不喜欢负债这种东西，或者说我不喜欢自己的钱掌握在别人手里。
马修
买房子前我也这么认为，然后，现在，习惯了。
阿鲁
可能是小时候穷的原因，自己手里拿着钱会感觉安心。
苍穹
我特么差点被一口水呛死。
半夏
读者的提问还真是各种现充啊，对一堆非现充的杀伤力真大。
阿鲁
所以买房什么的，估计我这辈子是不会经历了，大不了跟着父母住一辈子呗。
sienna
大家都在装穷呀～是几个意思咯～
阿鲁
请说普通话，几个意思是撒子意思？
sienna
买房的都是有钱人呀。
马修
2007年之前买的才是有钱人，现在的都房奴了。
sienna
房奴也要有得来奴呀，我想奴还没有呢。
白菜
跟你们这些自己买房租房开豪车刷信用卡的人谈理财压力实在太大。
阿鲁
跟你们这些自己买房租房开豪车刷信用卡的土豪生活在同一片蓝天下我感觉很自豪。
半夏
所以今天吐槽的目的就是让大家找好抱大腿的目标。
阿鲁
所以存款什么的根本没意义，有房才是硬道理。下面来谈谈后面的问题，与游戏有关的支出有多少？遇到有爱的东西时如何做出抉择？
酷洛洛
有爱的东西就挑最贵的买，这样就会因为买不起而不买。
半夏
遇到有爱的东西会先冷静一下，隔几天再看心情。
阿鲁
请你买粘土的时候也保持冷静。
马修
每年买的游戏是个位数的，偶尔买个游戏机……真心不多。
阿鲁
那确实不算多，跟我吃饭的花费相比少太多了。
白菜
买游戏比吃饭花钱更多的人在哪儿有？
阿鲁
不过想想PSV首发的时候还是挺肉痛的，以后再也不首发买游戏机了。
半夏
但是买到手后不会有一种空虚感吗，反而没买之前的那种期待让人着迷。
胧月
抛开炫耀的虚荣心，真喜欢就买，不买怎么体验后悔的心情？要是空虚就寻找下个目标。
酷洛洛
我一直看上戴尔的外星人，就是买不起。
胧月
8000？不对，好像要五位数吧。
酷洛洛
最便宜的11000吧，看尺寸和配置。
阿鲁
土豪，我们做朋友好不好？
酷洛洛
放手！

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



掌机王自由谈



本辑收录了两篇篇幅比较短的作品，一篇是游戏经历，一篇则是自己和《怪物猎人》。游戏不是生活的必需品，但有了游戏生活会更美好，所以大家也把自己的故事、自己的感想都写成稿子发来吧！至于“玩家点评”，以前一直保证任天堂和索尼的掌机每辑各一个的比例，但最近两辑……任天堂掌机的玩家们也别都舍不得把游戏感想写出来嘛，最后还是提醒所有打算投稿“玩家点评”的朋友们：是点评，说这游戏怎么样，而不是说这游戏有什么怎么玩等的介绍。

流失的岁月，不变的掌机

文 大众脸

读书，见有人言掌机将为手机所替，感慨万千，忆当年，遂作此篇。

2004年，梦想

虽说NDS和PSP在这一年发售了，不过与老兄我都没啥关系，因为对于当时还在上小学的我来说，两部掌机的价格绝对是天文数字，家长也是绝不会同意——在那个时候一台小神游SP就可以被视为神机了，而当时我还正在沉浸于GB带来的无限乐趣，《越南战争》这款让我欲罢不能的佳作到现在还是令我流连忘返，黑白的屏幕却可以玩出多彩的乐趣，妙不可言。后来入手了SP玩到了《舞空斗剧》、《光明之魂》、《绿宝石》等等佳作——自从有了SP，腰不酸了腿不疼了一口气上N层楼不费劲了！然而人的欲望是无止境的，入手PSP成为了我的梦想……

2007年，PSP入手，认识《掌机王SP》

在强大的话语攻势与软磨硬泡下，我终于说服家长买了一台PSP，而我也是在2007年春首次购买《掌机王SP》，辑号59，对，就是有《MHP2》攻略的那一辑。



初入手PSP时，还不知道《MHP》是如此的强大，只知道扔掉的生肉是捡不起来的……因为不熟悉各种操作，于是删除之。首先接触的是《真·三国无双 二度进化》，刚玩就一发不可收，体验到了《无双》的魅力和割草的爽快，尤其是强化了人物和装备后再割草简直不是一般的爽。当然总是割草也是会烦的，于是我又重新接触了“《MHP》系列”，这一玩就一直玩到了

《MHP3》。我还清楚地记得当时见到轰龙那个怕，为了轰龙装借鉴了攻略的换区法，心惊肉跳地刷到快吐了才刷出来，换上轰龙装，一种厚实的成就感油然而生并且从装备中散发出来，自己打出来的装备绝对不是金手指调出来所能相比的——这也许就是《怪物猎人》的魅力之一吧。

2008年，NDSL入手



2008年，我入手了NDS，从此开始了两颗眼球看两个屏幕的时光。

让我印象最深的游戏就是《新·超级马里奥兄弟》，帮助马大叔救出他心爱的公主真是任重而道远，一路斩妖除魔、冲破无数险关，一路挺进8-8，不过因为没币存档，退出之后又只能从8-2重新玩，如此反复，总是不见关底，忍受不能，于是一直搁置。马大叔我对不起你啊，一直到机器被卖都没能救出公主……好了，马大叔的故事下文接着说，先说说别的。NDS佳作多到数不清，《大战争》、《口袋妖怪》，《牧场》、《逆转裁判》、《塞尔达》等等一堆，都是时间杀手，还记得玩《超级大战争DS2》时卡在某一关卡愣是花了1个小时都没过，真是惭愧呢。

2009年，沉迷网游

在上了高中以后，受同学的影响迷上了《CF》、《CS》、《DOTA》，于是接下来几年都没怎么玩过掌机，期间也没怎么买过《掌机王》等书刊，3DS和PSV发售也是在高三才知道。

2012年，重返掌机战场

知道了3DS和PSV后，我便在2012年的暑假购买了PSV，首先玩的还是《真·三国无双NEXT》，凭借PSV霸气的机能，画面、系统和操作比起PSP版简直上升了几个层次，不过《真·三国无双NEXT》貌似并没有良好地发挥PSV的机能，相信在以后的续作中应该会有改善吧。

而说到灵活运用PSV机能的游戏，《未知海域》不得不说是一款良心佳作，剧情、画面、操作、系统等都很全面到位，通过重力感应或摇杆来共同调整视角或是瞄准真是贴心，而利用屏幕触摸来解开各种谜题也是非常有趣，是一款动作、射击、解谜三合一的良心作。

当然我玩过的另一款游戏也不得不说：那就是《COD》，价格看上去划算——210元。玩时觉得摇杆灵敏度太高了，即使调到最低也不是很舒服，而最郁闷的是在不大的场所里，同屏能出现一堆敌人，具体多少记不清了，可我又不是史泰龙，哪里应付得了啊！玩到第9关忍受不能，怒甩！



2013年春节后，我又购入了3DS。于是接上文说马大叔了：老兄我终于在《超级马里奥3D大陆》里成功帮助马大叔救出了碧奇公主，不过马大叔真是辛苦啊，救出了公主还得接着去救兄弟，真是任重而道远。还好《马里奥3D》有个很贴心的道具——白狸猫，失败5次自动出现，有了白狸猫，再难的关卡也能平A过去，难度一下降了不少，甚妙。

梦想起航

以上差不多就是我的掌机回忆录了，文笔不好，想了很多，能写出来的就只有这么多了，各位看客能一路看到这儿真是

十分感谢。每个掌机玩家都有不一样的回忆录，也许还有和掌机不能不说的N个秘密，但是大家对掌机的热情都是一样的，掌机在玩家心里永远不会被替代，无论是索尼的PSP、PSV还是任天堂的3DS、NDS甚至是GB系列，只要玩家们不放弃它们，两家公司不放弃它们，那么游戏市场就会一直发展，永远不会过时，更不会被其他领域的附属功能给取代。

当快乐的《马里奥》音乐再度响起，你可曾记得当年的纯真时光？当《英雄之证》再度响起，你可曾记得当年的峥嵘岁月？



和你一起走过的假日

文 陈剑豪

“唰”，窗帘被我猛地拉开，耀眼的阳光如箭般照射着我。我伸了伸懒腰，用一只手半掩着眼眺望窗外，不由自主地发出了感叹：“暑假终于到了啊！”

迦，你已沉睡多时了——每年暑假都是你复苏的时候。尽管你只是《MH》中的一个虚拟人物，但你依然与我共同燃烧着熊熊的意志。

现实中人没法得到真正的解脱，因为现实中只有现实；而在《MH》的世界中，我创造了你，你是我的化身，你我共肩。现实中的悲愤、不爽与辛酸在这里得以解脱，拘束着我的枷锁都已成了碎末。

在这看似长久的假期中，我再次成为了你。

从一位不熟练的猎人逐渐成为了一个有精湛狩猎技术的狩猎精英。而这一切，都是靠你在村长任务中采蘑菇、到处狩猎狗龙而竖立的基础。记得在一次狩猎轰龙的任务中，你只披着村长送的结云装，手中只拿着一把用骨头制成、毫无震慑力的锤子出战。面对如此强的敌人，你仍旧知难而进，丝毫没有畏缩不前的念头。曾有多次，你都被它锐利的尖爪推倒在地，但你只是用手马虎的擦拭着嘴角的血，继续挥舞着锤子敲打它的头。当它晕倒在地的时候，我与你都感到无比喜悦……信心给了你我无限的动力，在苦战了36分钟后，轰龙终于倒地，胜利的笛声回响在耳际，你又成长了！

就这样，在那个假日中，你陪着我从村长的狗龙王、土沙龙、炎戈龙、迅龙一直打到集会所上位的冰碎龙、冻戈龙、绿迅龙甚至是煌黑龙。现在，你已有了你自己辛苦打造的岚龙装，箱子中有无数把武器。尽管是这样，你我的斗志仍然高昂，因为我们有着坚不可摧、固若金汤的意念。

暑假已经剩下一天了，明天我就要拿起书本在教室中上课。看来又要你孤单了，不过你放心，尽管我们要分离很久，但我依旧保留着你的凌冽意志，在学习中我会用到的。

和你一起走过的假日，看起来总没有这么长久，假日里我们脱离了尘世的喧嚣，在这个恬静的小村庄中维护着家园。可是，接下来的日子中，没有了。你要坚强走下去，等着我们的下一站——下一个暑假。








玩家点评

PSP	王国之心 梦中诞生
厂商：Square Enix	类型：RPG
评论人：空の银月团	评分：10

《王国之心 梦中诞生》已经发售近3年了，笔者已经不知道通了多少遍，单单是一个个存档所积累的时间便媲美所有养成类的游戏了……闲话不多说，开始点评：

本作沿袭了家用机上的1、2代的第二人称视角的组装技能的操作系统，家用机版没体验过，但这款游戏深深地震撼了我，无论是画面还是剧情都没得说，分成了3条线且相互交织最终到达一点的剧情设定，感觉非常棒，三条线路、不同的主角、交织的游戏流程、迥然的战斗风格，犹如体验了3款不同的惊世大作。而丰富的技能融合与能力开发系统简直就是神来之笔，面对敌人采用什么技能才能迅速杀敌、怎么才能尽快开启所有能力？都给了玩家不断地进行研究和实践的空间。

《王国之心》历代作品都和迪士尼的著名人物有各种联系，剧情的发展也都是和经典的迪士尼动画情节相互挂钩，借助当时迪士尼的名气无疑是一个明智之选——当然，这个好评是给系列的！如果你想要尽情享受激烈的战斗，或是对迪士尼有着深深的感情，那么这款游戏必定适合你！





PSP	数码宝贝大冒险
厂商：NBGI	类型：RPG
评论人：囧囧有神	评分：9

本作是“《数码宝贝》系列”的最新作，同时也是《数码宝贝》15周年的纪念作品之一，完全还原了初代动画的剧情是本作的一大卖点；而同时收录了初代剧场版的内容和原创的支线故事，也都让系列粉丝们可以在游戏中再次体会到童年观看动画时带来的感动。

画面上，本作的卡通渲染令人物和数码兽的建模显得生动精美。系统则简单明了，除了基本的进化系统以外，充分利用时间线和羁绊攻击系统也是战斗难度降低的关键。数码兽的育成方面采用了数码碎片系统，合理分配得到的各种具有能力加成的碎片让数码兽变得更加强大的设定给了玩家以更多的思考。而音乐无论是战斗还是各地图的行走以及系列最经典的进化曲，由于不少沿用于原作，会让看过原作的玩家备感亲切。

不过游戏的缺点也比较明显：战斗系统过于单调，打法千篇一律，面对后期血量巨大的BOSS会显得比较乏味。而且中后期的迷宫场景单调复杂，迷宫里没有小地图的设定也一定程度上消磨了玩家的耐性。不过抛开素质不说，能在PSP上再次经历数码世界带给我们的感动，已经是一件让广大玩家非常欣慰的事了。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



虽然现在才说这个有点迟，但最近才知道《环太平洋》原来是向不少日漫致敬的作品，而导演吉尔莫·德尔·托罗也是日本动漫文化爱好者，难怪在观影时总觉得有那么些熟悉的动作和感觉。另外听说日文配音版的声优阵容超豪华，有机会的话一定要重看一次。

PSV 日版

龙之王冠

ドラゴンズクラウン

●无限速刷S级装备

这个秘技需要利用到联机模式下，帮助主机击败最终BOSS远古巨龙的玩家也必定获得2个S级装备的设计。首先满护石的玩家（1P）在马屋或传送门建立主机，然后其余玩家（2P～4P）加入。此时1P切断游戏（离开马屋或传送门区域即可），房间主人自动变为2P。最后1P搜索2P的房间加入即可。队伍的队长此时是2P，但是2P没有护石也仍然能够对BOSS造成伤害。等击倒远古巨龙后，所有参战人员都不会消耗护石（包括1P和2P），而且全员都能获得两个S级装备。该秘技也可以变相用来快速赚取经验值。

●HP限界突破出战混沌迷宫

进入混沌迷宫之前有一次更换背包的机会。因此在城镇中先打造一身提升HP上限的装备穿上，进入混沌迷宫后再更换正常装备，那么HP最大值虽然会下降，但现有HP会继续保持城镇中HP增加的效果，让玩家一开始以突破HP最大值的方式出战。

●祈祷的妙用

寺院中随着游戏难度解禁，祈祷的效果也是越来越强。而祈祷后的效果不管是存档读档、变更难易度还是变更角色，只要没有进入迷宫冒险，就绝对不会消除。因此可以利用这一点，让高等级的角色去祈祷高等级的效果，然后切换回低等级角色冒险，这样就能在前期也享受高等级效果的恩惠。

●连续魔法提升伤害

男巫和女巫的武器中，有着“同一魔法连续发动时造成伤害提升”的附加效果。但其实这个效果也适用于魔法咏唱取

消。不断进行取消的话，就算是终极陨石魔法这种长咏唱大招，也能轻松达到超高的加成。

●巫师与精灵的外形秘密

巫师的MP与精灵的持箭数是其他玩家看不到的，但是却可以通过观察他们的外观来得知大致的量。例如巫师的法杖会有光球环绕，满MP时有3个光球，因此1个光球约为总MP的33%。精灵腰间的箭袋也可以看出其持箭数，满箭时从外观上能看到4支，每少一支则代表总量减少了25%。特别是多人精灵组队的情况下，观察队友的箭袋，就可以有意识地做到箭矢分配了。

●黑暗中把握敌人的位置

在一些没有火把的黑暗场景中，只要看到敌人的身影一次，然后点击他一下，即使他再次潜入黑暗之中，也无所遁形了。

●效率赚取“忘却の秘药”

正常游戏中，“忘却の秘药”的获得方法是每个角色通过混沌迷宫3/6/9层时各有一个。因此缺少秘药的玩家，可以在酒馆建立新角色，开启马屋的联机功能后，让其他玩家带到混沌迷宫3层去通关一次，就能获得。因为秘药是全角色通用的，用这种方法就能获得无限的秘药。

当然如果认识打通了99层的玩家，那么让他每带过一次，就能额外获得一个秘药。

●第5个快捷道具栏

在不移动道具栏选择框的情况下，直接输入↓就能使用排在第1位的道具。因此利用这一点，将消耗、技能系的道具放在第1位，就能当成快捷栏一样使用了。对于加满了背包的玩家来说，这个技巧非常实用。



逆转裁判5

逆转裁判5

●特殊Game Over演出

在游戏本篇的第5话中，在特定的剧情里将信任槽清空，就能看到不同于平时Game Over的画面演出。而且特殊演出还有两种版本，其一是法廷1日目（1）中对夕神迅进行心灵观测“～7年前のこと～”时Game Over；其二是法廷1日目（2）中对“亡灵”进行寻问“～月の石の恐怖～”情节发生以后达成Game Over。



热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲

●数据联动

与去年年底任天堂e商店配信的下载游戏《阿力传说（りき传说）》联动的话，即使不完成“あるばいと”模式，也能在“かちぬきかくとう”模式中使用おかだ和まえざわ两名角色。

●复古操作

在设定中虽然可以各自设定拳、脚和跳跃的按键，但同时按下拳和脚的按键，同样可以让角色跳起来。

●无限投技

通常情况下，将敌人放倒后抓起来投出去，敌人再次倒地后会比正常情况下更快起身，因此连续出倒地投技是不可能的。但是只有みすず的抓脚投技不会受到这种起身补正，因此只要投出后快速移动到敌人身边，就可以再次发出投技。无限循环的话，就会成为屈死敌人的神技。

栏目主持 胧月

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

8月末3DS平台较为空虚，只能一鼓作气地忍到《怪物猎人4》发售才有比较像样的游戏玩了。闪电公布的《真・三国无双7》以及它的《猛将传》同捆包预定11月28日登陆PSV平台，未来的三个月可以说“《无双》玩到饱”，陈宫和朱然也算是小编比较喜欢的武将，只是朱然的造型隐约在哪见过，秀真？不管了，《358》里能不能看到荀彧荀攸是我目前对该系列最为关心的。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年9月					
14日	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
14日	怪物猎人4（e商店下载）	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
19日	三国志	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	三国志（e商店下载）	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	信长之野望	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	信长之野望（e商店下载）	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	《信长之野望》&《三国志》合集包	《信长の野望》&《三国志》ツインパック	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
19日	虫奉行	ムシブギョー	NBGI	A・RPG	5980日元
19日	虫奉行（e商店下载）	ムシブギョー	NBGI	A・RPG	5980日元
19日	宝石大师	ジュエルマスター	Intergrow	PUZ	3990日元
26日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	ACT+AVG	6300日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们	ガーデニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	5040日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们（e商店下载）	ガーデニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	售价未定
26日	纸盒战机大战	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
26日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
26日	迪士尼 伟大的米奇 米奇的奇妙冒险	ディズニー エピックミッキー ミッキーのふしぎな冒险	Spike Chunsoft	ACT	5040日元
26日	铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇	铁道にっぽん！路线たび 长良川铁道编	Sonic Powered	SLG	6090日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝（e商店下载）	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
2013年10月					
3日	SPEC 干	SPEC 干	NBGI	AVG	5480日元
12日	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 X（e商店下载）	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
12日	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 Y（e商店下载）	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
17日	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル！	NBGI	ACT	4980日元
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	5229日元
24日	索尼克 失落世界（e商店下载）	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	4700日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元

近期售点



仙境传说 奥德赛 ACE

8.29 ◆Gungho◆ACT◆4935日元 PSV 期待度 A



在《进击的巨人》大红大紫前，PSV上就已经诞生了这款狩猎巨人的游戏。续作中玩家可选择6种不同职业攻略难关，面临不同的战况自由转职。本作的新要素同样丰富，新动作“ACE特技”可展现出更为丰富的战斗方式，新关卡世界树之塔可无限挑战，每次出现的怪物和获得道具也将发生变化，佣兵助手系统可让单人游戏的玩家也能有底气去挑战强力BOSS了。



天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版

8.29 ◆Alchemist◆TAB◆7140日元 PSP 期待度 B



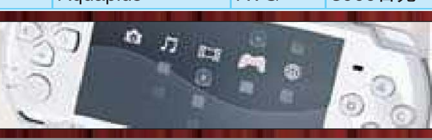
作为一款FANS向作品，本作能列入8月末的注目游戏多少有点“山中无老虎”的意味。尽管原作只是漫画外传，但在玩家间引发的争议和血雨腥风并不亚于本传，相信各校的拥趸都要借此机会有仇报仇、有怨报怨。半决赛四所高中的全员皆可使用，清澄高校全员客串参战使玩家有宽松的选择余地，再现原著名场面的CG图片和配音也大幅提升游戏投入度。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年8月			
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	4935日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE（PS商店下载）	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	3900日元
29日	订书机之吻	ホチキス	TGL	AVG	5229日元
29日	订书机之吻（PS商店下载）	ホチキス	TGL	AVG	3980日元
		2013年9月			
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	SCEJA	FPS	4980日元
5日	杀戮地带 佣兵（PS商店下载）	Killzone Mercenary	SCEJA	FPS	3990日元
10日	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	SCEA	FPS	39.99美元
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	7140日元
26日	三国志12 威力加强版	三国志12 with パワーアップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
26日	三国志12 威力加强版（PS商店下载）	三国志12 with パワーアップキット	Koei Tecmo Games	SLG	8000日元
26日	无双大蛇2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	无双大蛇2 终极版（PS商店下载）	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
26日	古色迷宫轮舞曲	古色迷宫轮舞曲 La Role de fortune	yeti	AVG	7140日元
26日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！麻雀が强くなる方法 ～初中级者编～	加贺Create	TAB	3990日元
26日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！女流プロに挑战！彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年10月			
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	5229日元
10日	弹丸轮破1・2 再装填（PS商店下载）	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	4700日元
10日	创造球会 打造职业俱乐部	サカつく プロサッカークラブをつくろう！	SEGA	SLG	7329日元
10日	创造球会 打造职业俱乐部（PS商店下载）	サカつく プロサッカークラブをつくろう！	SEGA	SLG	6500日元
10日	月英学园 kou	月英学园–kou–	Arc System Works	AVG	6090日元
10日	月英学园 kou（PS商店下载）	月英学园–kou–	Arc System Works	AVG	4800日元
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールド クラス サッカー	EA Sports	SPG	5775日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
24日	战国无双2 帝国 HD版（PS商店下载）	战国无双2 Empires HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	2700日元
24日	战国无双2&猛将传 HD版（PS商店下载）	战国无双2 with 猛将传 HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	3000日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	8190日元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	5300日元
		2013年11月			
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
21日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲート 线形拘束のフェノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	蔷薇少女 世界转动	ローゼンメイデン ヴェヘゼルン ジー ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	3900日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年8月			
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版	咲–Saki– 阿知贺编 episode of side–A Portable	Alchemist	TAB	7140日元
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版（PS商店下载）	咲–Saki– 阿知贺编 episode of side–A Portable	Alchemist	TAB	5800日元
29日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
19日	金色的琴弦3 全语音特别版	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
19日	金色的琴弦3 全语音特别版（PS商店下载）	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	4500日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	AVG	6090日元
31日	变态王子与不笑猫	变态王子と笑わない猫。	C–Territory	AVG	6090日元
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールド クラス サッカー	EA Sports	SPG	售价未定

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会8.7

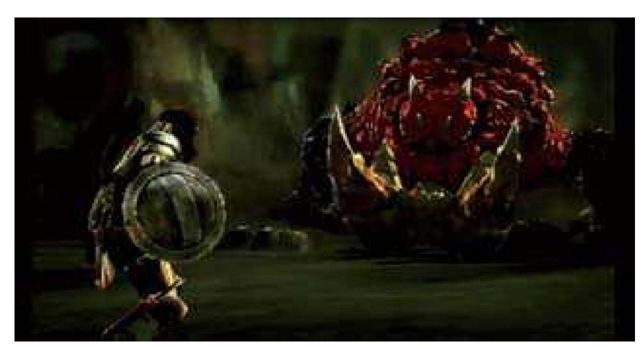
信长之野望	海贼王 无限世界 红
重装机兵4 月光歌姬	塞尔达传说 众神的三角力量2
智龙迷城Z	马里奥高尔夫 世界巡回赛
初音未来 未来计划2	樽饭体育用品店
索尼克 失落世界	大合奏！乐队兄弟P





游戏展望台

口袋妖怪 X・Y
超级索尼子育成计划
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀
机灵粉碎者
初音未来 未来计划2
怪物猎人4
三国志12 威力加强版
弹丸论破1・2 再装填
真实拳击
龙珠Z Z之战
PSV宠物

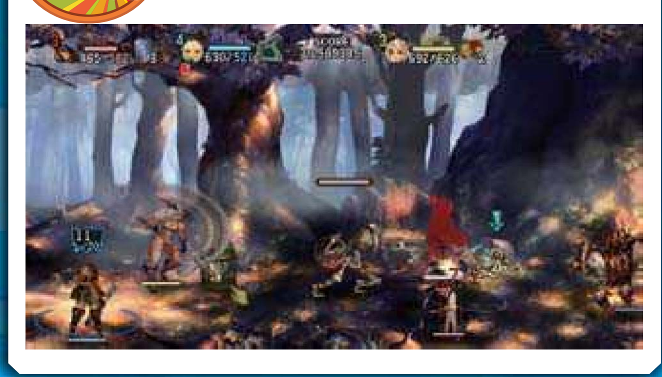




劲作直击

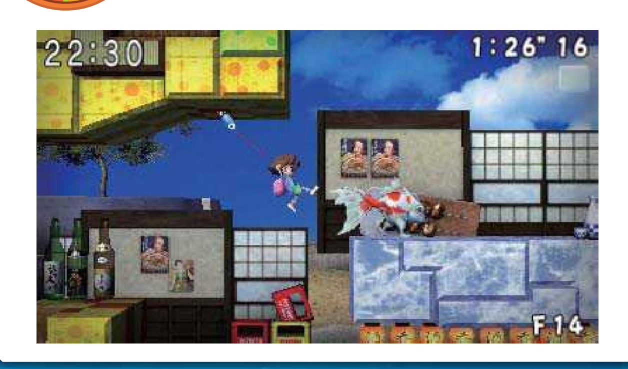


龙之王冠



新作特搜队

再见 海腹川背



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《龙之王冠》讨伐远古巨龙的影像中，小编的队伍是由几人构成的？

A.1人　　B.2人　　C.3人



capdase psv 硅胶边框套装 3名



你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年9月10日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：1人　□B：2人　□C：3人



208辑读者回函表

姓名______ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

地址______ 省______ 市（县）______ 区______

邮编:______

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：______

喜欢的游戏：______

Email：______

电话：______ QQ：______

想说的话：______

照片(大头贴)&自画像

谈谈你对今年东京游戏展的期待，主机、游戏、事件均可

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

希望看到哪些专题企划内容？______

希望看到哪些攻略或特快？______

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。



您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。







3DS专辑 Vol. 6

大16开224页+影像DVD光盘

展现3DS魅力的全方位专辑

典藏攻略

再见 海腹川背 I 真・女神转生Ⅳ I 大金刚王国 回归 3D I 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
新・世界树迷宫 千年少女 I 妖怪手表 I 逆转裁判5

佳作指南

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲 I 电波人RPG3

3DS热门作品限定版主机、周边精选

3DS下载游戏图鉴

3DS游戏最强年鉴

这些游戏你都完美了吗？
暑期即将结束，赶紧查漏补缺吧！

9月4日 全国上市

口袋玩家 VOL.69

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……

特别企划
进化的口袋，进化的妖怪
以MEGA进化为契机，我们来回顾盘点系列的进化系统及其本身的进化。

专题企划
口袋妖怪十七年（13）
——全面开花的第四代衍生作・前篇
本辑“前篇”收录《钻石・珍珠》到《白金》之间的衍生作。

口袋漫画
Pokemew 青之救助队
梦幻竟然来到了人类的火箭队总部？

研究所
口袋妖怪详尽分析
——未进化精灵专题（7）
本辑带来夜行鬼、珍珠贝、甲壳龙、灌木龟、多米拉和利欧鲁。

新纪元抽奖活动

为了庆祝《口袋妖怪》最新世代的到来，《口袋玩家》将在本辑和下辑连续举行正版《口袋妖怪 X・Y》游戏抽奖活动，来试试运气吧！

电子版上架：登陆读览天下（www.dooland.com）搜索“口袋玩家”或直接扫描二维码，即可购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。



光盘收录
《X・Y》最新预告片+
《BW2》中文字幕动画+
《AG》中文字幕动画

9月6日 全国上市！

超值赠品
《口袋妖怪DP物语》笔记本
+《口袋妖怪》精美贴纸

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元